CONFIRA ESSA SUPER ESTRATÉGIA COMPLETA PARA N64

007 THE WORLD IS NOT ENOUGH

GAMERS
NÚMERO 79
É uma publicação da

EDITORA ESCALA LTDA.
Rua Zanzibar, 711 Casa Verde
CEP 02512 010 São Paulo / SP
Telefone: (0**11) 3966-3166 Fax.: (0**11) 3857-9643
Internet: www.escala.com.br
E-mail: escala@escala.com.br
Caixa Postal 16.381
CEP 02599 970 São Paulo - SP

Diretores
Hercílio de Lourenzi, Mário Florêncio Cuesta
Produção
Nilson Luiz Festa
Promoção e Marketing
Paulo Afonso de Oliveira, Álvaro Ângelo Tomiatti
Circulação
Zildete da Silva
Atendimento ao leitor
Atendimento: atendimento@escala.com.br
Fone: (0**11) 3966-3166
Conselho Editorial
André Lima, Carlos Gonçalves, Carlos Mann, Celso Madeira, César Nemitz, Cristiano Pires, Eddie Van Feu, Fábio Kataoka, Franco de Rosa, Giovanni Santoro, Jorge Mann, Marcos Moraes, Genésio de Souza, Marques Rebello, Moacir Torres, Otto Schimidt Junior, Paulo Fernandes, Paulo Paiva, Renato Rodrigues, Rosana Braga, Sandro Aloísio, Tarcísio Motta, Victor Rebelo.
Números atrasados
(0**11) 3966-3166
Impressão e Acabamento
Oceano Indústria Gráfica - Tel.: (0**11) 4446-6544
Distribuidor exclusivo para bancas de todo Brasil
Fernando Chinaglia Distribuidora S/A.
Rua Teodoro da Silva, 907 - Grajaú.
CEP 20563-900 - Rio de Janeiro - RJ.
Tel.: (0XX21) 879-7766.
Disk Banca
Srs. Jornaleiros, a Distribuidora Fernando Chinaglia atenderá os pedidos de números atrasados da Escala enquanto houver estoque.
Assinaturas
Em apoio ao jornaleiro, a Editora Escala não trabalha com assinaturas.
Observação Importante
O estúdio (ProGames) que criou, produziu e realizou este projeto tem inteira responsabilidade sobre o seu conteúdo.

Produção e realização

HINOMARU COMERCIAL E IMPORTADORA LTDA.
Rua Pio XI, 230 – Alto da Lapa
CEP 05060-000 São Paulo – SP
Telefone: (0**11) 3641-0444 - Fax: (0**11) 3641-0448
Internet: www.progames.com.br
E-mail: franchising@progames.com.br

Direção Editorial
Tarcísio Motta
Direção de Arte
Francisco Motta
Gerente Comercial
Celso Gagliardo Gonçalves
Coordenação Editorial
Homero Letonai
Edição de Capa
Marcelo Moraes Mizuno
Diagramação e Redação
Fabio Santana de Souza, Homero Letonai, Gilsomar P. do Livramento, José Donizete de Paula, Leonardo Emerson de Souza, Rodrigo M. Diniz, Marcelo Moraes Mizuno
Revisão
Márcia Guerreiro
Tradução
Cristina Andrade Félix
Coordenação de Internet
Rodrigo Vieira Ambar
Marketing
Giovanna Zanchin
Atendimento
Eliane Gomes Cardoso
Publicidade
(0**11) 3641-0444 / 3641 - 0448

Filiada à ANER
Bureau: N. D. R.
ISSN: 14131471

Mais lenha na fogueira

Na edição anterior finalizamos a matéria especial sobre o novo projeto da Nintendo, o Gamecube, que promete abalar o mercado.

Mas é claro que esta é apenas uma das cartadas da softhouse e nesta edição você vai conferir um especial sobre o Game Boy Advance também da Nintendo.

"Os portáteis são muito melhores nos dias de hoje e continuam bem discretos"

Além disso, também encontrará a história dos portáteis e sua evolução até hoje. Trazemos o tradicional espaço do leitor para você mandar suas opiniões e dúvidas, também trazemos novos reviews. O Dreamcast vem cantando pneu com o fantástico **Daytona USA** e mais um arraso no estilo de jogo em primeira pessoa: **Unreal Tournament**.

O Nintendo 64 brilha mais uma vez para a alegria dos fãs, trazendo outro super jogo da Rare. Claro que estamos falando de **Conker's Bad Fur Day**, onde você viverá um dia de fúria do esquilo mais louco de todos os tempos. Temos uma estratégia fantástica para **007: The World Is Not Enough** também para o 64 bits da Nintendo. E pairando nas águas do PlayStation você terá **Fear Effect: Retro Helix** onde encontrará detalhes do passado de Hana Tsu-Vachel e seus amigos. Mas se corridas de kart fazem parte de seu gosto, não deixe de conferir **Toy Story Racer**.

E para o PlayStation 2 da Sony, trazemos um dos jogos mais impressionantes visualmente, produzido pela Square até o momento: **The Bouncer**.

O seu PC não fica para trás e acelera com um jogaço de corrida, **Nascar 4**. E para terminar, alegrando gregos e troianos, não podemos deixar de lado a seção Pró-Dicas e Game Shark trazendo muitas novidades para você desfrutar ainda mais seus jogos.

E enquanto a próxima edição ainda está indo para o forno, desfrute o máximo que puder das páginas a seguir.

OS EDITORES

GAMERS

ANO VII - NÚMERO 79

ÍNDICE

Sinta a sensação da caçada neste super jogo

GAME NEWS

Especial Game Boy Advance 06

Saiba um pouco da história dos portáteis e todas as características deste super console de bolso da Nintendo, desde a revelação até os games que já foram testados e aprovados.

Acompanhe a evolução do Game Boy

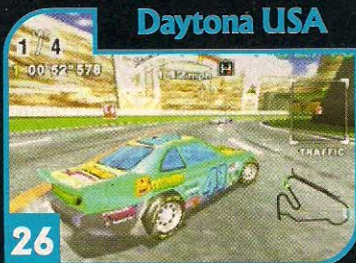
ESPAÇO DO LEITOR

REVIEWS

Avaliações dos games que estão pintando para todos os sistemas

DREAMCAST

Daytona USA

A cada nova versão, Daytona USA melhora o que parecia perfeito

26

NINTENDO 64

Conker's Bad Fur Day

Um dia de fúria na vida de um esquilo muito louco

30

PLAYSTATION

Toy Story Racer

Uma surpresa nos games de corrida estilo Mario Kart

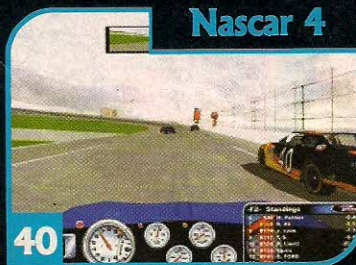
34

PLAYSTATION 2

PC

Nascar 4

Muita velocidade neste game de corrida alucinante para PC

40

PRÓ DICAS

Dicas, manhas, truques, macetes, códigos ou como quiser chamar

ESTRATÉGIA

Uma estratégia super caprichada para você detonar

A estratégia do agente secreto mais famoso de todos os tempos

42

GAME BOY ADVANCE ESPECIAL

A chegada do Game Boy Advance, o novíssimo portátil de 32-bit da Nintendo

Breve História dos Portáteis

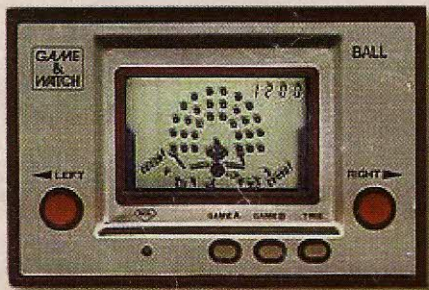
Os consoles portáteis formam hoje um novo campo de batalha dentro da guerra dos videogames. É um cenário com regras diferentes dos mercados de arcades e consoles domésticos, mas que tem igual importância neste universo do entretenimento eletrônico.

O conceito de console portátil foi criado pela Nintendo, mas muito antes do que você pode imaginar. Voltando no tempo, no ano de 1981, vamos deparar com um interessante aparelho: o Game & Watch. Numa época em que a Nintendo tentava entrar no mercado de arcades e ensaiava seus primeiros passos no mundo dos videogames, o presidente da companhia no Japão, Hiroshi Yamauchi, decidiu introduzir um novo aparelho no mercado. A tarefa de desenvolver tal sistema ficou por conta de Gunpei Yokoi, que mais tarde ficaria famoso por suas diversas criações. Era um design simples, mas revolucionário para a época. O Game & Watch, menor do que o atual Game Boy, utilizava-se de uma pequena tela LCD (Liquid Crystal Display), funcionava com baterias de relógio, possuía apenas um jogo e integrava funções de relógio e despertador. Vários modelos foram lançados, cada um com um game diferente. Os primeiros, em 1980, foram Ball, Parachute e Fire. Posteriormente, com os novos arcades da Nintendo fazendo o maior sucesso, foram lançadas adaptações destes games para o Game & Watch. Então vieram Donkey Kong (1981) e Popeye (1982), além de outros novos títulos como Mickey Mouse. Os modelos mais novos traziam pela primeira vez um botão direcional (em forma de cruz, patenteado pela Nintendo, e posteriormente usado em larga escala nos consoles), ao invés das alavancas originárias dos arcades, como nos sistemas domésticos de então. Este portátil foi o predecessor dos mini-games, pois vinha com apenas um jogo, utilizava-se de uma tela baseada em elementos predefinidos (não por pixels) e tinha botões diferentes para cada versão. O sistema foi vendido com grande sucesso nos EUA, Europa e Japão até 1983, mas a Nintendo relançou seus títulos de Game & Watch para Game Boy numa coletânea chamada Game & Watch Vols. 1 e 2.

Apenas muito mais tarde, em 1989, quando a era 8-bit estava em plena forma, mas tinha o futuro comprometido pela geração 16-bit que estava chegando (com o Genesis/Mega Drive da Sega e o PC-Engine/TurboGrafx-16 da NEC que, apesar de ter o processador central de 8-bit, processava gráficos em 16-bit), é que a Nintendo decidiu introduzir um novo produto no mercado, voltando no passado para idealizar um novo aparelho. Novamente, Gunpei Yokoi teve a missão de criar algo diferente para manter as vendas da Big N e, baseando-se em sua criação de quase dez anos atrás, o Game & Watch, ele criou o primeiro console portátil de verdade: o Game Boy. Em primeiro lugar, o sistema passou a aceitar cartuchos, podendo trocar de jogos como nos consoles; o design mudou, pois agora o portátil era maior e segurava-se na posição vertical; o direcional em cruz permaneceu e introduziu-se quatro botões (A, B, Select e Start, como no consagrado Famicom/NES 8-bit). Para suportar a troca de jogos, a nova tela de cristal líquido era baseada em pixels, gerava 4 sombras monocromáticas e não tinha iluminação própria.

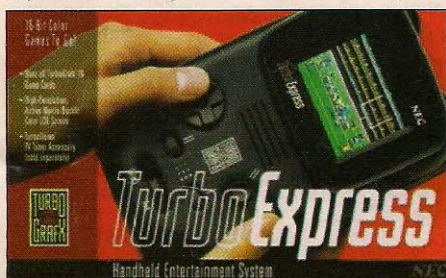
Na realidade, apesar do design e conceito revolucionário, o Game Boy não era nenhuma maravilha tecnológica, mesmo em seu lançamento. Equipado com um processador central Z80 de 8-bit a 4,194304MHz, 8KB de RAM principal e mais 8KB de VRAM para vídeo e 4 canais de áudio, seu hardware não estava a par com a emergente tecnologia de 16-bit e a própria tela de cristal líquido monocromática sem iluminação de 2,6 polegadas e resolução de 160x144 pixels era ultrapassada para a época. Porém, esta mesma tecnologia tinha um custo baixo, o que atraiu os consumidores, aliando-se a isso o fato do Game Boy ser genuinamente um produto Nintendo, detentora de status incomparável. Além disso, a tela LCD sem iluminação própria não consumia muita energia, o que proporcionava de 15 a 30 horas de jogo com 4 pilhas tamanho AA.

Em seu lançamento japonês, o Game Boy trazia os games Super Mario Land, Alleyway e Baseball. Logo depois, o fantástico puzzle do russo Alexey Pajitnov, Tetris, lançado pela própria Nintendo, tornou-se um fenômeno de vendas e promoveu o notável portátil a um sistema de sucesso. No lançamento americano, o Game Boy vinha acompanhado do cartucho Tetris, tornando-se mais um sucesso instantâneo e dando à Nintendo uma fatia maior do mercado que ela vinha perdendo para gigantes como a Sega e a NEC.

Não demorou muito para que outras companhias dessem a resposta, entrando neste mercado promissor para concorrer com a supremacia da Big N. Primeiro veio a Atari, sempre teimosa em querer se levantar, aproveitando-se das tendências para lançar seus produtos "tecnicamente superiores" (alguém aí falou em Jaguar?). No mesmo ano de 1989, a empresa rapidamente lançou o seu Lynx, o primeiro console portátil colorido do mundo. A primeira diferença é que o portátil da Atari era fisicamente maior que o Game Boy, já não tendo a vantagem de ser carregado no bolso; ele era segurado na posição horizontal, possuía os botões A, B, Option 1, Option 2 e Pause e um direcional (dois modelos de Lynx foram lançados; o segundo, além de um pouco menor, possuía recursos para economizar pilhas). Sua tela de 3,5 polegadas (maior que no portátil da Nintendo), podia exibir 16 cores simultâneas de uma paleta de 4096 numa resolução de 160x102 pixels, além de possuir iluminação própria (possibilitando jogar no escuro). O Lynx tinha um poder invejável, pois era equipado com dois processadores trabalhando em conjunto: Mikey (um 65C02 de 8-bit a 3.6MHz responsável, além de outras funções, pelo processamento dos 4 canais de áudio) e Suzy (um chip CMOS personalizado de 16-bit operando na freqüência de 16MHz, responsável principalmente pelos recursos gráficos), além de 64KB de

Lynx II

DRAM. Contudo, tais recursos (principalmente a tela de cristal líquido) exigiam uma alimentação impressionante: 6 pilhas tamanho AA que duravam cerca de 4 a 5 horas de jogo!!!

A Sega, eterna rival da Nintendo, veio em seguida, entrando na batalha dos consoles portáteis. Seu Game Gear não tinha a potência do Lynx da Atari, mas ainda assim trazia recursos tecnológicos superiores ao Game Boy. Lançado no final de 90 no Japão e em abril de 91 nos EUA, o portátil da Sega era basicamente uma versão compacta de seu Master System (conhecido como Mark-III no Japão), mas com alguns recursos removidos por motivos de espaço (como o slot para óculos 3D) e vantagens de hardware. O Game Gear funcionava com um processador da linha Z80 de 8-bit a 3,58MHz com 24KB de RAM. Sua tela de cristal líquido de 3,2 polegadas possuía iluminação própria, tinha uma resolução de 160x146 pixels e exibia 32 cores simultâneas de um total de 4096. Novamente, pela natureza auto-iluminada da tela LCD, o portátil exigia um alto consumo de energia: 6 pilhas tamanho AA que duravam cerca de 3 a 5 horas de jogo. Em termos de som, o portátil da Sega podia gerar 4 canais de áudio. Sua principal vantagem foram as conversões de centenas de títulos para Master System e outras dezenas de jogos exclusivos produzidos pela Sega.

Outro concorrente lançado nesta época da explosão dos consoles portáteis foi o aparelho da NEC: Turbo Express (conhecido no Japão como PC-Engine GT). Este videogame portátil, lançado em 90, era basicamente uma versão compacta do PC-Engine/TurboGrafx-16, console da NEC que alcançou status apenas no Japão, devido aos seus RPGs de qualidade. O coração do Turbo Express era o mesmo do console: um processador central C6280 de 8-bit da Hudson operando na freqüência de 7,16MHz. Contudo, o sistema possuía processadores de gráfico e som de 16-bit – por isso seus gráficos eram muito superiores aos outros portáteis. Segurado na posição vertical (similar ao Game Boy), sua pequenina tela de 2,6 polegadas (mesmo tamanho da tela do Game Boy), com iluminação própria, podia gerar a incrível resolução de 256x216 pixels e exibir 482 cores simultâneas de uma palheta de 512. Com 64KB de RAM, o Turbo Express gerava sons em 6 canais de áudio. O portátil da NEC rodava os mesmos jogos do console, que vinham em cartões conhecidos como HuCards. Este é mais um aparelho que pecava pelo consumo: 6 pilhas tamanho AA para 3 a 5 horas de jogo.

Estava pronto o cenário da batalha entre os representantes da nova modalidade de videogame: os portáteis Game Boy, Lynx, Game Gear e Turbo Express. Mesmo tendo concorrentes tecnicamente superiores, a Nintendo prevaleceu com o seu portátil, devido ao seu status e também ao seu domínio do mercado, que já vinha dos tempos remotos do Famicom/NES 8-bit. Apesar de apresentar portáteis coloridos, a Sega, Atari e NEC ficaram para trás conforme as empresas assinavam contrato com a Big N para produção de jogos para o Game Boy. Já que a Nintendo exigia exclusividade, o Game Gear, Lynx e Turbo Express ficaram praticamente com os games produzidos por suas respectivas empresas criadoras e algumas softhouses menos conhecidas.

Desta forma, com o passar dos anos, os concorrentes foram caindo e o Game Boy avançando cada vez mais. Em 94, a Nintendo lançou o Super Game Boy, um acessório que permitia jogar cartuchos de Game Boy no Super NES, com a vantagem de jogar na televisão e a cores (até certo ponto). Posteriormente, a Nintendo lançou um upgrade, o Super Game Boy 2, que permitia rodar mais jogos do portátil (principalmente da série Pokémon).

Um ano depois, em 95, a Sega decidiu lançar um "novo" console de bolso: o Nomad. Este portátil foi uma versão compacta do Mega Drive/Genesis que rodava os mesmos cartuchos do console e possuía uma tela com iluminação própria similar à do Game Gear. Contudo, o sistema só viveu enquanto o ciclo de vida do 16-bit da Sega durou.

Foi em 96 que a Big N decidiu fazer o primeiro upgrade em seu console portátil, e foi então que surgiu o Game Boy Pocket. Este era uma versão ainda mais reduzida do pequenino console da Nintendo, feito realmente para caber no bolso (daí o nome). Além das modificações físicas, o portátil passou também por leves mudanças de hardware. Sua nova tela de cristal líquido proporcionava imagens muito mais nítidas, devido ao melhor ajuste de contraste. Este novo modelo de Game Boy funcionava com apenas 2 pilhas tamanho AAA (palito) por cerca de 10 horas de jogo. Um pouco mais tarde (em 98), no Japão, veio um novo modelo: o Game Boy Light. Esta nova versão era baseada no modelo Pocket (um pouco maior, na verdade), mas possuía uma tela com iluminação própria para jogar no escuro, com um consumo de pilhas obviamente maior.

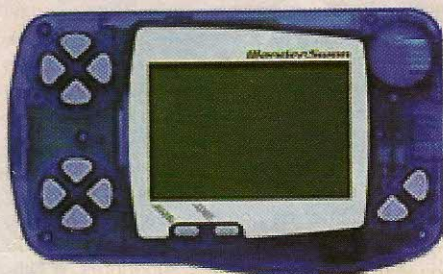
Game Boy VS Game Boy Pocket

Game Boy Light

Então veio a época da renascença dos consoles portáteis, trazendo a nova geração de competidores para lutar nesta batalha que dura até hoje. O primeiro novato a chegar nesta era, em outubro de 98, foi também o primeiro console portátil de 16-bit reais: o Neo Geo Pocket da SNK. Segurado na posição horizontal e com dimensões similares às do Game Boy Pocket (rotacionado 180°), o Neo Geo Pocket trazia um direcional, dois botões de ação, um Pause e um Power. Em termos de hardware, o novo aparelho trazia um processador central TLCS-900h da Toshiba de 16-bit rodando a 6,144MHz mais um tradicional processador Z80 de 8-bit a 3,072MHz para som (que gerava 6 canais de áudio). Eram 12KB de RAM para o processador central mais 4KB para o Z80, totalizando 16KB de RAM. Contudo, apesar do poderoso hardware, o Neo Geo Pocket apresentava uma tela LCD nada avançada: monocromática com 8 tonalidades de preto e branco e resolução de 160x152 pixels (sem iluminação própria, o que garantia alta duração das pilhas).

No mesmo mês de outubro de 98, a Nintendo decidiu lançar no Japão a evolução de seu portátil: o Game Boy Color, que, como o próprio nome já diz, finalmente trouxe cores (as versões americana e européia

vieram em novembro do mesmo ano). O mais tradicional portátil, após quase dez anos, passava por uma remodelagem não apenas física (ele trazia todos os botões do original, mas suas dimensões eram um pouco maiores do que as da versão Pocket e seu peso era de 138 gramas), como também tecnológica. O mesmo processador Z80 da Sharp de 8-bit agora podia operar na freqüência original de 4MHz e também na freqüência duplicada de 8MHz. Sonoramente falando, o portátil gerava os mesmos 4 canais de áudio do original. A principal novidade era a tela LCD produzida pela Sharp, um avanço sobre a tão criticada tela monocromática do Game Boy original. Agora, o Game Boy Color era capaz de gerar até 56 cores simultâneas de um total de 32 mil (número este que poderia aumentar conforme o modo de vídeo utilizado) em uma resolução de 160x144 pixels, graças à tela refletiva de 2,3 polegadas (menor do que a do portátil original) com a tecnologia TFT (Thin Film Transistor – definição mais adiante) sem iluminação própria e 16KB de VRAM dedicada para vídeo (o dobro do original). Os cartuchos exclusivos de Game Boy Color agora não tinham o limite de 4Mbit do original, mas chegavam à incrível marca de 32Mbit, o que permitia até mesmo curtas cenas em CG. Além disso, outra vantagem determinante era que, apesar do hardware sutilmente diferente, o Game Boy Color podia rodar todos os cartuchos já lançados para o Game Boy original, utilizando ainda diferentes palhetas de cor de uma maneira similar ao Super Game Boy no Super NES. A Nintendo ainda teve o cuidado de não aumentar o consumo de pilhas, mantendo a média de 13 horas de jogo com apenas 2 pilhas tamanho AA. Todos estes fatores aliados ao baixíssimo custo do portátil no mercado, contribuíram para popularizar o Game Boy Color, que lentamente foi herdando o mercado do portátil original.

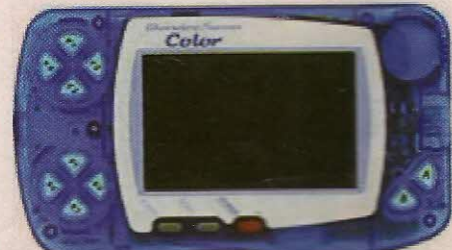
Logo em seguida, em março de 99, chegou um novíssimo console portátil da nova geração, produzido por uma empresa que até então não participava do mercado de hardwares: era a chegada do curioso WonderSwan da Bandai, lançado apenas no Japão. Ironicamente, este novo portátil foi projetado pelo mesmo Gunpei Yokoi que produziu o Game & Watch em 81 e o Game Boy em 89 (além do Virtual Boy em 95) para a Nintendo. Com o fracasso que foi o Virtual Boy, Hiroshi Yamauchi, o presidente da Nintendo, culpou Gunpei, que se irritou e decidiu se demitir. Ele então partiu com um projeto em sua cabeça criativa e foi contratado pela Bandai, que topou realizar sua idéia. Infelizmente Gunpei faleceu em 97 num acidente de carro, mas seu projeto foi levado adiante e a Bandai acabou lançando, quase dois anos depois, o novo console portátil idealizado por Yokoi, assim como um game de puzzle também criado por ele, que carrega o seu nome: Gunpei.

O WonderSwan segue o conceito "pequeno, versátil, potente e barato". Ainda menor que o Game Boy Color e pesando apenas 93 gramas, o portátil da Bandai possui um design que permite a ele ser segurado tanto na horizontal quanto na vertical, dependendo do game. Sua tela LCD refletiva de 2,49 polegadas é monocromática, podendo exibir 8 variações de preto e branco numa ótima resolução de 224x144 pixels. Além disso, a tela é do padrão FSTN, uma tecnologia de tela do tipo passive-matrix (definição mais adiante), que é mais barata e consome menos energia que as telas do tipo TFT (também chamada de active-matrix – do tipo utilizado no Game Boy Color). Assim como o aparelho da SNK, o portátil da Bandai também possui um processador central de 16-bit reais, mas operando a 3,072MHz. Sua capacidade sonora é de 4 canais de áudio. Os cartuchos podem alcançar até a marca dos 128Mbit. O WonderSwan ainda funciona com apenas 1 pilha tamanho AA por cerca de 40 horas de jogo!!!

No mesmo mês de lançamento do portátil da Bandai, março de 99, a SNK decidiu dar um passo à frente com o seu próprio console de bolso, lançando a versão colorida: o Neo Geo Pocket Color (que mais tarde chegou também ao mercado americano). Quase nada mudou em relação ao original portátil de 16-bit da empresa: o mesmo processador de 16-bit a 6,144MHz, o mesmo Z80 de 8-bit a 3,072MHz para som, os mesmos 6 canais de áudio, as mesmas dimensões físicas e botões... A novidade ficara mesmo por conta da nova tela LCD padrão TFT de 2,6 polegadas com os mesmos 160x152 pixels de resolução sem iluminação própria, mas que já era capaz de exibir 146 cores simultâneas de uma palheta de 4096. Com a capacidade de rodar todos os games já lançados para a versão monocromática, o Neo Geo Pocket Color funcionava cerca de 40 horas com apenas duas pilhas tamanho AA.

Desta maneira, três consoles disputavam o mercado dos videogames portáteis: Game Boy Color, WonderSwan e Neo Geo Pocket Color. De longe, a Nintendo manteve o seu primeiro lugar com uma base instalada cada vez maior e um grande número de produtoras que engrossava o acervo de títulos para o Game Boy. A SNK viu o seu portátil sendo passado para trás com o passar do tempo, e amargou um último lugar com o interesse decrescente do público, devido ao pequeno número de títulos lançados para o Neo Geo Pocket. Já a Bandai cresceu com o seu WonderSwan. Mesmo estando num distante segundo lugar para o Game Boy, o novo portátil conquistou um público fiel devido ao seu conceito (que só poderia ser obra de Gunpei Yokoi) e diversos títulos de grande interesse para o público japonês.

Para se ter uma idéia, em cerca de 11 anos de existência, desde o Game Boy original, passando pelos modelos Pocket e Light e chegando ao atual Game Boy Color, o portátil da Nintendo já conseguiu somar mais de 100 milhões de unidades vendidas no mundo todo! Uma marca jamais alcança por nenhum outro console (para efeitos comparativos, o PlayStation da Sony sustenta atualmente a marca de 75 milhões de consoles vendidos mundialmente, enquanto o próprio Super NES e até mesmo o NES 8-bit da Nintendo chegaram a uma média de 50 a 60 milhões de unidades vendidas). Levando-se em consideração o fato de que a população mundial chegou a 6 bilhões de habitantes em outubro de 2000, chegamos à conclusão de que aproximadamente 1,66% dos seres-humanos da Terra possuem um tipo de Game Boy. Se estipularmos uma média de 4 pessoas por família, então teremos 6,64% dos lares do mundo com um Game Boy. É claro que estes números representam uma estatística inexata, já que a distribuição mundial dos videogames se concentra principal nos EUA, Japão e Europa. Mas, de qualquer forma, sempre é bom ter alguns números para destacar a importância de um console.

Mais recentemente, para se manter competitiva, a Bandai lançou um upgrade para o seu console portátil. A exemplo da SNK e da própria Nintendo antes dela, a Bandai decidiu introduzir cores ao seu aparelho. Em dezembro de 2000 foi lançado o WonderSwan Color, com dimensões levemente modificadas (mais largo, mais fino e pesando 95 gramas) e também novidades de hardware. O processador central é o mesmo de 16-bit a 3,072MHz, mas contando com 512KB de RAM. A principal modificação, obviamente, é a tela de cristal líquido, que continua adotando o barato padrão FSTN, mas é um pouco maior que no original (2,8 polegadas contra 2,49 polegadas) com a mesma resolução de 224x114 pixels, agora capaz de exibir 241 cores simultaneamente de um total de 4096. Os cartuchos também se beneficia-

ram com o advento do WonderSwan Color, pois agora eles podem chegar até a incrível marca de 512Mbit, o mesmo dos maiores carts do Nintendo 64. O portátil colorido da Bandai funciona com uma única pilha tamanho AAA que proporciona 20 horas de jogo contínuo.

O WonderSwan só tem crescido, ainda mais depois da chegada da versão colorida. A Bandai tem conseguido alianças fortes, das quais a principal é com a Square, que está produzindo remakes dos primeiros episódios da série Final Fantasy. Além disso, o WonderSwan Color já está prometido para o mercado americano, o que ajudará a expandir o domínio da Bandai no mundo dos consoles portáteis.

Para continuar com a supremacia neste mercado, a Nintendo obviamente possuía um plano: desenvolver o sucessor do Game Boy, que continuaria o seu legado e implantaria novas tecnologias para se manter a par ou adiante dos hardwares emergentes em termos de consoles portáteis. O Game Boy Color continua fortíssimo, mas sempre há a necessidade da renovação. É por este motivo que a Nintendo está introduzindo a nova geração no mundo dos portáteis. É o que veremos agora...

A Gradual Revelação

O novo portátil da Nintendo já tem a sua existência conhecida há muito tempo. A primeira vez em que foi falado sobre a sua produção foi durante a Space World '99 (feira da Nintendo que durou de 27 a 29/08/99 no Japão). Os boatos foram então logo confirmados num pronunciamento oficial da Nintendo no dia 1º de setembro de 99.

Durante esta conferência adotou-se o nome Game Boy Advance para o novo portátil (adotada também a sigla GBA) – nome este que ainda estava sendo considerado "provisório". As informações liberadas pela Big N na época foram as seguintes: processador central de 32-bit produzido pela ARM Corporation, tela LCD refletiva colorida com tecnologia TFT capaz de exibir 65 mil cores simultâneas, conectividade com a Internet para jogos online, comunicação e disponibilidade de conteúdo digital, compatibilidade com as versões anteriores do Game Boy e data de lançamento prevista para outubro de 2000. Muitas destas informações a respeito do Game Boy Advance seriam confirmadas mais tarde, algumas, porém, seriam descartadas (afinal, não seria um produto Nintendo sem pelo menos um adiamento).

Nesta mesma conferência, a Nintendo ainda revelou uma aliança com a Konami para a criação de uma nova empresa chamada Mobile 21. Esta companhia, formada por funcionários das duas empresas, estava então responsável pelo desenvolvimento de games e acessórios para o Game Boy Advance e para o então Projeto Dolphin (hoje definitivamente conhecido como Gamecube). A Mobile 21, além de criar jogos para as novas plataformas Nintendo, também tinha a missão de criar o software de comunicação entre o novo portátil e o console de 128-bit, além do software para conectar o Game Boy Advance na Internet utilizando um telefone celular.

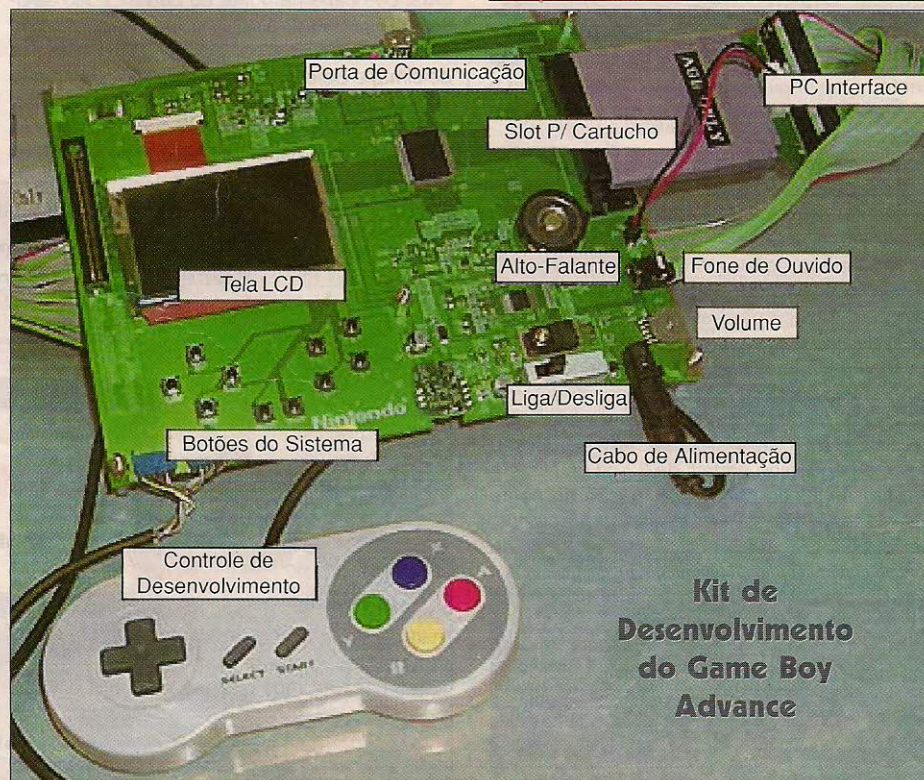
Depois disso, o que seguiu-se depois foi uma fase de meses de silêncio e mistério, que serviu para alimentar boatos e mais boatos. Apenas no dia 10 de abril de 2000 é que a Nintendo apresentaria mais dados concretos sobre o seu novo portátil, mas exclusivamente às produtoras, deixando de fora a imprensa e o público. Foi a Game Boy Advance Game Developers Conference 2000, um evento dedicado aos produtores de games, que serviu para a Nintendo apresentar as características de seu novo portátil, sua capacidade gráfica e sonora e também oferecer o primeiro kit de desenvolvimento para as softhouses interessadas em produzir jogos para o Game Boy Advance.

Este kit de desenvolvimento consistia no hardware oficial do GBA, que vinha numa placa de silício provisória, antes que tudo fosse compactado para preencher as dimensões definitivas do pequeno console. Além do hardware do portátil, o kit de desenvolvimento distribuído para as produtoras também trazia o software de desenvolvimento, um controle especial (na realidade, um joystick de Super Famicom) para testar o game em produção e um cabo multi-pinos para conexão em porta paralela com um computador (o ambiente de desenvolvimento).

Apesar de provisória e grande demais, a placa com o hardware do GBA já trazia todos os elementos que mais tarde constituiriam o portátil (com exceção da porta paralela): uma tela LCD no formato widescreen, botões na placa (quatro para o direcional, Select, Start, A, B, L e R), chave liga/desliga, cabo de alimentação, alto-falante, controle de volume, entrada para fone de ouvido, slot para cartuchos e porta para cabo link.

Botões do GBA na placa preliminar

Durante a conferência aberta aos produtores de games, a Nintendo ainda exibiu um demo para mostrar as capacidades do Game Boy Advance. Foi uma conversão de uma fase do game Yoshi's Story do Nintendo 64 para o GBA, com a intenção de exibir as cores que o sistema pode gerar, assim também como as habilidades com sprites 2D. Alguns elementos do demo foram produzidos especialmente para o hardware do GBA, como a tela de apresentação com rotação de 360°, revelando a habilidade de gerar o tradicional Mode 7 conhecido no Super NES. Na única fase demonstrada, os produtores puderam ter uma idéia de capacidades como scrolling de vários planos, animação perfeita com alta taxa de frames por segundo e altíssima palheta de cores, além da

Imagens do demo de Yoshi's Story

Kit de Desenvolvimento do Game Boy Advance

Imagens do demo de Yoshi's Story

trilha sonora de qualidade que revelou a boa capacidade de áudio do GBA. Outros recursos apresentados que atestaram o poder do portátil neste demo foram o zoom e alguns sprites gigantescos que apareciam sem causar nenhum slowdown.

Apesar da GBA Game Developers Conference 2000 não ter sido aberta ao público ou à imprensa, muitos produtores que participaram do evento e adquiriram seus kits de desenvolvimento revelaram as novas informações sobre o portátil que a Nintendo preparou para a conferência. Foi então que o público ficou sabendo desde a existência do demo de Yoshi's Story e as capacidades do console até informações como futuros acessórios (o adaptador para comunicação via raios infra-vermelhos, similar ao existente no GBC, e cartuchos com vibração embutida foram dois dos periféricos mencionados).

Após a realização da conferência para os produtores de games, mais uma época de calmaria. O público estava ansioso por mais notícias sobre o sucessor do Game Boy, mas a Nintendo, por tradição, mantinha seus segredos guardados a sete chaves (fora os boatos de adiamento, que mais tarde se confirmaram). Isso até a aproximação da edição 2000 da Space World, realizada entre os dias 25 e 27 de agosto de 2000 em Tóquio, no Japão. Algumas semanas antes do início da feira da Nintendo, algumas produtoras começaram a revelar seus títulos em produção e, poucos dias antes do evento, a própria Nintendo liberou as primeiras imagens dos games para GBA, causando maior expectativa para a Space World.

Mas foi efetivamente durante o evento que, após 1 ano inteiro de espera, a Big N apresentou o seu novíssimo console portátil para o mundo de maneira definitiva, com todos os detalhes.

Durante a pré-exibição da Space World, realizada no dia 24 de agosto de 2000 para pessoas especialmente convidadas, Atsushi Asada, vice-presidente executivo da Nintendo, apresentou o portátil da nova geração: o Game Boy Advance. Nesta palestra, Asada falou um pouco sobre as recentes conquistas da Nintendo (principalmente a marca de 100 milhões de Game Boys vendidos mundialmente) e sobre a importância dos consoles portáteis no mercado de videogames. Depois desta apresentação, Atsushi Asada puxou de seu bolso o pequenino portátil de 32-bit da Nintendo, prosseguindo com a divulgação do nome oficial, especificações técnicas, design, jogos, periféricos, preço, data de lançamento... Tudo o que o público esperava saber.

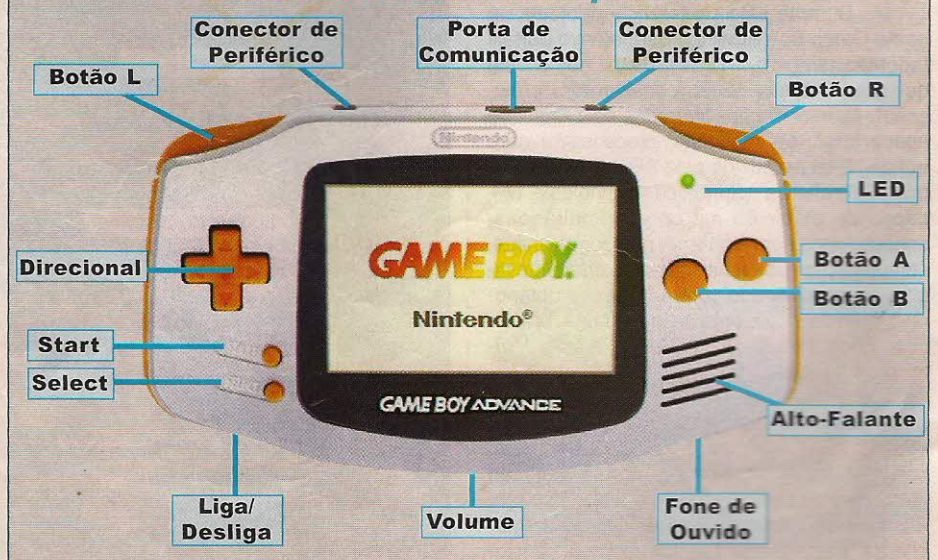
Design

Um console portátil necessita de um planejamento rigoroso e muita criatividade para integrar todas as suas funções da maneira mais compacta possível – e isso o Game Boy Advance faz com maestria. Aparentemente, o sistema tem o tamanho de um portátil normal, mas as aparências enganam. Na realidade, o GBA cabe perfeitamente na palma da mão ou em seu bolso com seus 8,20cm de altura, 14,45cm de largura e 2,45cm de espessura.

Como você pode perceber, ele não segue mais o padrão Game Boy (original, Pocket, Light e Color) de empunhadura vertical (também utilizado pelo Turbo Express), mas sim o esquema horizontal da maioria dos consoles portáteis (Lynx, Game Gear, Nomad e Neo Geo Pocket – apenas o WonderSwan tem as duas opções de empunhadura). Rotacionando o GBA 180° (trocando altura pela largura) para efeitos comparativos com o GBC, vemos que ele é um pouco maior, só que mais fino, já que o GBC possui 13,50cm de altura, 8,00cm de largura e 2,50cm de espessura. Em comparação com o WonderSwan Color, que tem a mesma orientação (horizontal) o portátil da Bandai é ainda menor, com apenas 7,43cm de altura, 12,80cm de largura e 1,75cm de espessura. Mas em termos de tamanho, nenhum outro portátil é mais desconfortável que a tranqueira do Lynx original, com seus 10,80cm de altura, 27,30cm de largura e 3,80cm de espessura!

Em termos de botões, o Game Boy não tem mudado praticamente nada desde a versão original até o Color. Porém, para a versão da nova geração, o Game Boy Advance, a Nintendo preparou algumas modificações sensíveis. O novo portátil possui todos os botões já conhecidos, em posições diferentes e com a inclusão de outros dois. Tudo está bem menor no GBA (você já vai descobrir o motivo), começando pelo direcional digital em forma de cruz, que cabe na ponta do dedão. Logo abaixo do direcional, ainda no lado esquerdo do sistema, temos os tradicionais botões Start (o de cima) e Select (abaixo), mas reduzidamente minúsculos e redondos. Do lado direito do portátil, temos os já conhecidos botões A e B, também com tamanho reduzido. A novidade fica

por conta da introdução de mais dois botões de ação: L e R. São dois botões que ficam na parte superior do portátil, conhecidos também como "botões traseiros" (introduzidos pela primeira vez no joystick do Super NES e atualmente presentes nos joysticks de praticamente todos os sistemas). É a primeira vez que um console portátil ganha botões L e R, possibilitando jogos com controles mais variados.

Este layout de botões é uma solução criativa e compacta para um console portátil, mas pode também ser um problema para quem tem mãos grandes. Em primeiro lugar, o direcional não oferece muita precisão, já que você não pode simplesmente "deslizar" o dedão para realizar os movimentos, tendo que, ao invés disso, "flexionar" a ponta do dedo para conseguir apertar as direções corretas. Isso é um problema principalmente para games de luta, que exigem seqüências rápidas para combos e suaves para golpes (o WonderSwan sofre do mesmo problema, que a Sammy resolveu ao lançar Guilty Gear Petite: um acessório acoplase ao direcional "prolongando-o" para tornar mais fáceis os movimentos). O Select e Start você tem que apertar praticamente com a unha. Os botões A e B não oferecem muito desafio, o que não se pode dizer do L e R. Como o direcional e os botões ficam muito separados, praticamente nas extremidades do GBA, posicionar os dedos indicadores para apertar os botões L e R é uma tarefa desagradável. Como o ponto de apoio destes longos botões fica para o lado de "dentro" do aparelho, você tem que apertá-los na extremidade externa, o que torna a empunhadura ainda mais desconfortável.

Game Boy Advance em tamanho natural

2,45cm de espessura

8,20cm de altura

14,45cm de largura

Mas tudo isso é questão de se acostumar e as pessoas com mãos pequenas nem vão sofrer.

O motivo do tamanho diminuto dos botões é a tela LCD. Apesar do GBA ter dimensões físicas próximas às do GBC, sua tela de cristal líquido é bem maior que a de qualquer modelo de seu predecessor. Enquanto do GB original possuía uma tela de 2,6 polegadas e a versão Color trouxe uma de 2,3 polegadas, o GBA traz uma tela de 2,9 polegadas (4,08cm de altura por 6,12cm de largura que, medidos diagonalmente de uma extremidade à outra, somam 2,9 polegadas). É uma tela ainda maior do que os principais concorrentes da atualidade: Neo Geo Pocket Color com tela de 2,6 polegadas e WonderSwan Color com 2,8 polegadas. Mas a principal inovação é que a tela do GBA vem no formado widescreen, também conhecido como 16:9, o formato utilizado no cinema (com tela mais larga do que alta). Isso proporciona uma visão muito mais ampla dos games e a colocação de uma tela assim num aparelho tão pequeno atesta a competência da Nintendo (mas esta mesma tela é responsável pela redução do tamanho dos botões, o que proporciona a empunhadura não-anatômica).

Outros elementos incorporados no aparelho são o alto-falante abaixo dos botões A e B; o LED verde de Power que indica se o aparelho está ligado, logo acima destes mesmos botões; botão liga/desliga na parte inferior esquerda da unidade; controle de volume na parte inferior central; saída para fone de ouvido na parte inferior direita; duas aberturas para conectar periféricos, localizadas nas duas extremidades da parte superior do portátil, próximas aos botões L e R; uma porta de comunicação situada entre as duas aberturas supracitadas; e a entrada para os pequeninos cartuchos, também na parte superior do portátil, logo atrás da porta de comunicação. Estes elementos e suas respectivas posições ainda podem ser levemente modificados até a versão final (o botão Start do joystick do Dreamcast, por exemplo, era redondo até alguns meses antes de seu lançamento, mas ganhou um formato triangular na versão final).

Os cartuchos do GBA também possuirão um formato diferente dos carts do GB original e GBC: eles serão mais largos que altos.

Os cartuchos do novo portátil terão 3,45cm de altura, 6,00cm de largura e 0,95cm de espessura, enquanto que os carts do GB original tinham 6,50cm de altura, 5,60cm de largura e 0,70cm de espessura. Por ser mais largo e grosso, o slot para cartuchos do GBA também suporta os carts do portátil original (já que ele roda perfeitamente todos os games já lançados para GB e GBC). Porém, os próprios carts de GBA se encaixarão elegantemente na unidade, enquanto os carts dos predecessores ficarão com um pedaço para fora, dada a sua maior altura (quase o dobro).

Para seguir ainda a tendência dos aparelhos multi-coloridos, a Nintendo preparou várias cores para o GBA. O GBC tem várias cores, o Nintendo 64 e seus controles têm diversas opções de cor e até o Gamecube e seus joysticks possuem diferentes modelos, cada um com uma cor. No GBA, a diferença é que as cores não variam no revestimento, mas sim nos botões. O modelo mais utilizado durante a revelação do portátil foi o prata sólido com botões azuis, seguido pelo modelo prata sólido com botões laranja. Ainda durante a Space World, o GBA estava disponível para o público em versões preto transparente com botões azuis e lilás transparente com botões laranja. Além dos botões, o GBA ainda possui laterais de borracha na cor predominante, dando-lhe um estilo ainda mais elegante.

Todas as faces do Game Boy Advance

Visão Lateral (Lado Esquerdo)

Visão Superior

Visão Frontal

Visão Inferior

Visão Traseira

O Poder do Portátil

Tá, agora você já sabe como é o Game Boy Advance, mas do que ele é capaz? É exatamente o assunto que iremos tratar. Muitas foram as especulações sobre a potência do GBA, que tipo de gráficos ele poderia gerar e coisas do tipo. Mas agora veremos tudo de um ponto de vista realista, baseado nas informações e dados oficialmente liberados pela Nintendo. Vejamos primeiramente as especificações técnicas do portátil da nova geração:

Especificações Técnicas

NOME: Game Boy Advance
DATA DE LANÇAMENTO: 21 de março de 2001 no Japão; 11 de junho de 2001 nos EUA
PREÇO SUGERIDO: 9.800 ienes (aproximadamente 90 dólares)
DIMENSÕES: 8,20cm de altura, 14,45cm de largura e 2,45cm de espessura
PESO: aproximadamente 140 gramas
CPU: 32-bit RISC ARM com memória embutida
•Freqüência de Operação: 16MHz
CPU2: 8-bit CISC
•Freqüência de Operação: 4MHz ou 8MHZ
MEMÓRIA: 32KB de WRAM + 96KB de VRAM (embutidas na CPU); 256KB de WRAM (memória externa da CPU)
TELA: LCD refletivo (sem iluminação própria) colorido padrão TFT
•Tamanho da Tela: 2,9 polegadas (4,08cm de altura por 6,12cm de largura)
•Resolução: 240x160 pixels
•Cores: 511 cores simultâneas (modo caractere) ou 32.768 cores simultâneas (modo bitmap) de uma palheta total de 65.535 cores
SOM: padrão PCM estéreo; possibilidade de sobrepor sons e tocar diferentes músicas simultaneamente através da CPU; compatível com Doulby Surround; saída de som no alto-falante (mono) ou através de fone de ouvido (estéreo)
COMUNICAÇÃO: multiplayer via Communication-Cable do GBA até 4 jogadores; máximo de 2 jogadores com games de GB/GBC
MÍDIA: cartucho exclusivo do GBA
•Tamanho do Cartucho: 3,45cm de altura, 6,00cm de largura e 0,95cm de espessura
•Capacidade de Armazenamento: até 256Mbits (32MBytes)
•Compatível com cartuchos de GB e GBC
ALIMENTAÇÃO: Duas pilhas tamanho AA ou Battery Pak
•Duração: aproximadamente de 15 a 20 horas com pilhas alcalinas ou 10 horas com Battery Pak (após 2 horas de carga)
•Consumo de energia: aproximadamente 0,6W
CORES DISPONÍVEIS: Prata Sólido com botões azuis, Prata Sólido com botões laranja, Preto Transparente com botões azuis e Lilás Transparente com botões laranja

Já que nós falamos sobre todos os aspectos relacionados ao design, falaremos então sobre as questões tecnológicas do GBA, baseados nas especificações divulgadas pela Nintendo.

O GBA é o primeiro console portátil com uma arquitetura de 32-bit, com uma CPU manufaturada pela empresa britânica ARM (responsável pela criação do primeiro processador baseado na tecnologia RISC para PCs, além da CPU utilizada no console 3DO e processadores para telefones celulares). Sua freqüência de operação, 16MHz, pode não ser tão rápida quanto os consoles de 32-bit como o 3DO (25MHz), Sega Saturn (28MHz) e PlayStation (33,87MHz), mas com certeza é muito superior à freqüência dos portáteis concorrentes de 16-bit: Neo Geo Pocket Color (6,144MHz) e WonderSwan Color (3,072MHz). Além disso, a CPU de 32-bit do GBA é baseada na tecnologia RISC, ou Reduced Instruction Set Computer, uma tecnologia que reduz o número de instruções reconhecidas pela CPU, fazendo-a trabalhar mais rápido. Outra vantagem da tecnologia RISC é que o número de transistores utilizados para manufaturar a CPU é menor, barateando o custo de produção.

Mas a CPU de 32-bit do GBA não é seu único atrativo, ele ainda possui uma segunda CPU de 8-bit com a tecnologia CISC operando a duas opções de freqüência: 4 ou 8MHz. Adivinha a finalidade desta CPU? Se você conhece o processador do Game Boy original e sua versão Color, você perceberá a similaridade. A dedução leva ao óbvio: esta CPU extra de 8-bit é dedicada ao processamento dos cartuchos do GB/GBC, já que o GBA pode rodar tais carts (mas o contrário é impossível: os modelos antigos de Game Boy não poderão, logicamente, rodar os carts de GBA). Esta segunda CPU, assim como a própria CPU Z80 do GB/GBC, utiliza-se da tecnologia CISC, ou Complex Instruction Set Computer, que permite à CPU reconhecer e processar um número muito maior de instruções em detrimento da velocidade e do custo.

Como a tela do GBA é maior, assim como a sua resolução, os games de GB/GBC possuirão tarjas coloridas ou bordas com imagens nas extremidades da tela, preenchendo os pixels restantes. Uma outra estranha opção foi divulgada pela Nintendo: se você ligar o GBA com um cart de GB/GBC conectado e o botão L pressionado, a imagem será "esticada" para preencher toda a tela do GBA e, como a tela tem o formato widescreen, o game ficará mais largo do que alto.

Um quesito que varia bastante nos consoles portáteis é a memória RAM. Como regra geral, os consoles de bolso necessitam de uma memória muito menor em relação aos consoles domésticos. Estamos acostumados a falar em muitos e muitos Megabytes de RAM para os consoles da próxima geração, e até mesmo os videogames de 32-bit contam com alguns MBs de memória principal (3DO, Saturn e PlayStation têm, cada um, 2MB de RAM principal). Já o GBA, por ser um sistema portátil, mesmo sendo um 32-bit, não necessita de tal memória RAM. O novo portátil da Nintendo possui 32KB de WRAM e 96KB de VRAM embutidas na CPU e mais 256KB de WRAM fora da CPU.

Mas o que significa esse negócio de WRAM e VRAM? Ambas são Random Access Memories (RAMs) dedicadas para vídeo. Este tipo de memória permite que dois dispositivos possam acessá-la ao mesmo tempo, ou seja, o RAMDAC (RAM Digital-to-Analog Converter, o dispositivo que transforma os dados em imagens que podem ser exibidas na tela) pode acessar os dados na memória para transferi-los para a tela ao mesmo tempo que a CPU envia novos dados para a memória. Este tipo de memória é ideal para a exibição em vídeo, pois permite uma taxa de animação muito maior. A diferença entre a Video RAM (VRAM) e a Windows RAM (WRAM) é que este segundo tipo de memória é ainda mais eficiente, transferindo blocos (também chamados windows) de dados maiores a cada ciclo, com um ganho de 50% de velocidade, além de ser 20% mais barato.

A memória embutida na CPU do GBA (32KB de WRAM e 96KB de VRAM) funciona como uma memória cache, onde os dados mais utilizados são armazenados para acesso rápido. Por estarem embutidas na CPU, estas memórias têm uma transferência muito maior. O restante, 256KB de WRAM fora da CPU, é utilizada para armazenar os diversos tipos de dados.

Jogos do Game Boy Advance

Mario Kart Advance (Nintendo)

Kuru Kuru Kururin (Nintendo)

Golden Sun (Nintendo)

Napoleon (Nintendo)

F-Zero Advance (Nintendo) GB Wars Advance (Nintendo)

Tela de LDC

Vamos falar agora sobre a nova tela do GBA, mas antes é necessário analisar o funcionamentos das telas LCD (Liquid Crystal Dysplay, ou tela de cristal líquido). Esse tipo de tela utiliza duas lâminas de material polarizante e, entre estas duas finas camadas, uma solução de cristal líquido. O mecanismo se ativa quando uma corrente elétrica é enviada através do líquido, fazendo com que os cristais se alinhem de uma maneira que impede a passagem de luz através deles. Cada elemento na tela (seja um pixel ou formas predeterminadas) é, desta forma, como uma "cortina", permitindo ou bloqueando a passagem de luz.

O procedimento aqui descrito é o que ocorre em telas monocromáticas como a do

Jogos do Game Boy Advance

Rockman EXE (Capcom)

Rockman EXE (Capcom)

Rockman EXE (Capcom)

Rockman EXE (Capcom)

Castlevania: Circle of the Moon (Konami)

antigo Game & Watch e do Game Boy (normal, Pocket ou Light). Porém, telas LCD coloridas exigem uma técnica um pouco mais complexa para a exibição das cores. São basicamente dois tipos de técnica: passive-matrix (matriz-passiva) e active-matrix (matriz-ativa). O primeiro tipo, também conhecido como SuperTwist Nematic (de sigla STN), utiliza uma técnica bem simples: uma malha de minúsculos fios horizontais e verticais preenche toda a tela e, em cada cruzamento destes fios, está um elemento da tela (pixel). São estes fios que controlam a reação do cristal líquido, "girando" os raios de luz (daí o nome, do inglês Twist que significa torção). Quanto mais os raios de luz são retorcidos, maior é o contraste da tela LCD. Pelo sistema simples utilizado nas tela de passive-matrix, elas consomem pouca energia e têm baixo custo de produção.

As tela do tipo active-matrix, também conhecidas como telas TFT (Thin Film Transistor, ou Transistor de Película Fina), utilizam uma técnica mais avançada: cada elemento (pixel) da tela é controlado por um a quatro transistores de proporções milimétricas, proporcionando a melhor qualidade de imagem possível numa tela LCD. Os visores do padrão TFT são atualizados com maior freqüência do que os STN (o que significa uma maior taxa de frames por segundo), além de proporcionar resoluções mais altas e maior definição de cores. Porém, esta tecnologia de qualidade exige um consumo de energia um pouco maior, além de um custo de produção bem superior.

A maioria dos consoles portáteis utiliza telas do padrão TFT (a exemplo do Game Boy Color e Neo Geo Pocket Color), mas apenas o WonderSwan (normal e Color) utiliza uma tela LCD no padrão FSTN, uma variação bem avançada da tecnologia passive-matrix. Sua resolução (224x114 pixels) e definição de cores (241 simultâneas de 4096 totais) rivalizam as telas de padrão TFT, oferecendo ao portátil da Bandai a vantagem do baixo consumo (uma única pilha tamanho AA para 40 horas de jogo na versão monocromática ou uma de tamanho AA para 20 horas na versão Color) e do preço barato (6800 ienes ou cerca de 63 dólares).

Já a Nintendo, com o seu Game Boy Advance, optou continuar com a qualidade, adotando novamente a tela do padrão TFT fabricada pela Sharp (que também fornece a tela do Game Boy Color, assim como o seu processador Z80). Esta tela do novo portátil, com suas 2,9 polegadas no formato widescreen, utiliza uma nova tecnologia baseada numa tela com painel branco de alto contraste. Segundo afirmações da Big N, esta tecnologia proporciona um contraste muito maior na tela, o que significa imagens bem mais nítidas sem a necessidade de ficar procurando o melhor ângulo e fonte externa de luz (não que ela não necessite de iluminação exterior, mas que a exigência não é tão grande quanto nas outras telas). Além disso, em sua impressionante (para um portátil) resolução de 240x160 pixels, o GBA pode exibir até 511 cores simultâneas em situação real de jogo (muito mais que qualquer outro portátil ou até mesmo, por exemplo, o Super NES, que gerava até 256 cores simultâneas de um total de 32.768), ou até 32.768 cores simultâneas em imagens paradas; cores estas geradas de uma palheta total de 65.535 cores.

Para finalizar o quesito "LCD", a tela do GBA, assim como os mais recentes portáteis, é refletiva. Isso significa que ela não tem iluminação própria, necessitando de uma fonte externa de luz para sua visualização. As telas com iluminação própria funcionam no escuro e oferecem o melhor contraste de imagem possível, proporcionando imagens nítidas independente de luz externa. Contudo, as telas LCD com iluminação própria foram praticamente banidas dos consoles portáteis, pois elas foram um erro no passado. Para oferecer iluminação própria à tela, uma luz é introduzida na parte traseira do visor LCD, iluminando-o por trás. Isso implica num grande aumento de preço (custo gerado pela pesquisa e desenvolvimento e também pela manufatura de material) e consumo de energia exorbitante (veja o exemplo do Lynx, Game Gear e Turbo Express, todos portáteis com telas de iluminação própria: eles exigiam 6 pilhas tamanho AA que eram aniquiladas em apenas 3 a 5 horas). Tais fatores das telas com iluminação própria são sentenças de morte para um videogame portátil. Por isso mesmo, a Nintendo, assim como as atuais fabricantes de consoles de bolso, optou por uma tela LCD refletiva, o que oferece ao Game Boy Advance um preço competitivo e baixo consumo de energia (apenas 2 pilhas tamanho AA duram de 15 a 20 horas, um consumo ainda menor que no Game Boy Color, que utiliza o mesmo número de pilhas para 10 a 13 horas de jogo) – veja ainda que o WonderSwan Color da Bandai também possui uma tela refletiva, mas, por ser uma tela padrão FSTN, o portátil da Bandai é mais barato e consome menos energia que o GBA da Nintendo, que tem a vantagem de imagens com maior qualidade.

Gráficos

Mas, com todos estes números e informações, fica a pergunta no ar: que tipo de imagens pode gerar o novo portátil de 32-bit da Nintendo? Os produtores vêm considerando o Game Boy Advance como um Super NES portátil, dadas as similaridades de recursos gráficos. Entre os efeitos gerados com facilidade pelo Game Boy Advance estão escala, zoom, rotação (assim como o Mode 7 do Super NES), transparência, vários planos de cenário em scroll independente... Contudo, enquanto o 16-bit da Nintendo gera apenas 256 cores simultâneas na tela, o novo portátil pode gerar até 511 em movimento ou 32 mil em imagens paradas. Apesar disso, enquanto o Super NES tem uma resolução de 256x224 que pode chegar a 512x448 pixels (neste modo de alta resolução, muitos dos efeitos não podem ser processados pelo 16-bit), o GBA, pela sua pequenina tela, tem uma resolução de 240x160 pixels. Desta maneira, gráficos maravilhosos como os de Final Fantasy VI, Chrono Trigger, Bahamut Lagoon, Donkey Kong Country, Killer Instinct, Actraiser 2, Earthworm Jim e outros clássicos do Super NES poderão ser gerados no novo Game Boy Advance – talvez não com a mesma definição, já que a resolução é menor, mas com certeza com os mesmos efeitos e, quem sabe, até mais coloridos. Além disso, o nível de animação proporcionado pela tela LCD padrão TFT é excelente, principalmente porque o processador ARM de 32-bit consegue manipular muitos sprites gigantescos e coloridíssimos sem nenhum slowdown.

Agora outro assunto que vem causando polêmica há muito tempo é sobre a capacidade do novo portátil da Nintendo de rodar games 3D. Até agora, a própria Big N não divulgou nada sobre games poligonais e nem mesmo os jogos exibidos são 3D. Porém, dada a natureza 32-bit do processador do portátil, presume-se que ele tenha, no mínimo, capacidades 3D rudimentares. A este respeito, muitos produtores têm opiniões divergentes, mas todos concordam que o GBA pode realmente rodar games poligonais. Isso não é uma mentira, já que até o Super NES e o Mega Drive, consoles de 16-bit, rodaram games poligonais através de chips especiais. Com a primeira versão do chip SuperFX, o Super NES gerou o fantástico Star Fox. Na realidade, este chip é um processador extra de 10MHz embutido no próprio cartucho. Com o SuperFX2, um processador de 20MHz, o 16-bit da Nintendo foi capaz de gerar Stunt Race FX e Yoshi's Island (este segundo utilizava-se do chip especial mais para os sprites gigantescos, mas também tinha elementos poligonais). Para o Mega Drive rodar Virtua Racing e seus gráficos poligonais, o cartucho, de dimensões maiores que nos carts comuns, necessitou de um chip especial: o SVP (Super Virtual Play). Este chip, na realidade, era um processador SH1 da Hitachi embutido no cartucho. Como você pode ver, os sistemas de 16-bit da Sega e da Nintendo, por serem limitados, incluíram processadores ex-

tras nos cartuchos para gerar gráficos 3D. Como o Game Boy Advance já possui um processador central 32-bit RISC de 16MHz, ele realmente pode processar games poligonais – só que ninguém sabe ainda quantos polígonos por segundo, com que recursos (textura, luz e sombra, transparência, etc.) e a que taxa de animação.

Como a Nintendo tem as suas próprias visões de mercado, ao apresentar o GBA para o mundo no início da Space World 2000, o próprio Atsushi Asada comentou sobre a possibilidade do novo portátil gerar polígonos. O vice-presidente executivo da Nintendo afirmou que o objetivo da empresa com o Game Boy Advance não é o de criar imagens 3D perfeitas como um console doméstico deveria ter, mas evoluir o Game Boy para a "Máquina de Games 2D Definitiva", um portátil capaz de superar todos os outros. Apesar do hardware ser mais avançado e poderoso, o GBA tem como principal característica a sua facilidade de processar imagens 2D eficientemente. Asada concluiu que seria um erro querer produzir uma máquina portátil dedicada para gráficos poligonais, sendo melhor criar um aparelho cuja especialidade é concentrada em um único aspecto (gráficos 2D) ao invés de realizar muitas coisas. É claro que isso não impede que as produtoras explorem os recursos do portátil para criar games poligonais, mas em primeiro lugar virão os games 2D mesmo.

Som

Em matéria de som, o Game Boy Advance representa outra evolução na categoria dos consoles portáteis. O videogame de bolso de 32-bit da Nintendo utiliza-se de um gerador estéreo de som PCM (Pulse Code Modulation: uma técnica de sampleamento para transformar dados digitais em sinais analógicos; na prática, transforma as informações codificadas nos cartuchos em sons propriamente ditos). Muitos consoles como o Super NES e até mesmo o PlayStation se utilizam do padrão PCM para gerar músicas e efeitos sonoros.

Com o auxílio da CPU de 32-bit, o GBA pode ainda tocar duas ou mais músicas ao mesmo tempo. Isso é realizado com sobreposição de origem de som, misturando estas diversas origens de dados digitais nos canais de áudio do aparelho e enviando os sons resultantes para a saída de áudio do portátil. Este é um efeito muito utilizado no Nintendo 64, onde os games utilizam músicas interativas, que variam de acordo com posicionamento e ações (como em Mario 64, quando você se aproxima de uma planta carnívora adormecida; a música de fundo continua tocando num volume mais

baixo, ao mesmo tempo em que uma música de ninar começa a tocar).

Estas e muitas outras operações são facilmente realizadas pelos produtores através das ferramentas de áudio distribuídas nos kits de desenvolvimento do GBA. Tais ferramentas foram produzidas pela Factor 5 e compõem o sistema de som MusyX desenvolvido especialmente para GBA. A tecnologia MusyX é também utilizada em uma versão particular para o Gamecube e tem como características principais versatilidade e qualidade. Estas ferramentas de áudio do 32-bit portátil permitirão que os produtores criem músicas de alta qualidade, efeitos sonoros realísticos e vozes fielmente reproduzidas. Outra característica marcante é que, pela primeira vez num console portátil, o áudio poderá adotar o padrão Doulby Surround, que gera sons simulando um ambiente 3D.

Obviamente, o aparelho propriamente dito possui apenas um alto-falante embutido, resultando numa saída de som monofônica. Para se aproveitar do som estéreo e Doulby Surround, você deve se utilizar da saída para fone de ouvido.

Cartuchos

Os jogos do Game Boy Advance continuarão sendo distribuídos nos bons e velhos cartuchos. Durante a pré-estréia da Space World 2000, a Nintendo também apresentou o seu novíssimo 128-bit, o Gamecube, que roda games em um Mini-DVD de 8cm de diâmetro com capacidade de armazenar 1,5GB. Nesta apresentação, a Nintendo afirmou que, pelo tamanho reduzido deste disco e sua alta capacidade de armazenamento, ele seria adotado no futuro por Disc Players, consoles portáteis e outros aparelhos.

Um drive para rodar tais discos poderia facilmente ser implantado no Game Boy Advance, aumentando-se levemente a sua altura e espessura para comportar um drive de disco tipo gaveta. Contudo, isso implicaria num custo alto demais para as tecnologias atuais, o que resultaria num preço final bem menos acessível ao grande público. Por este exato motivo, a Big N optou por continuar com o cartucho para o seu novo portátil de 32-bit.

Mesmo possuindo dimensões ainda menores que os cartuchos de Game Boy (36,4cm^2 de área numa espessura de 0,7cm nos carts de GB/GBC contra os 20,7cm^2 de área numa espessura de 0,95cm nos carts de GBA), os cartuchos do novo portátil têm capacidade de armazenamento bem maior que o seu predecessor colorido. Enquanto o GBC possui cartuchos de até 4MB/32Mbits (Metal Gear: Ghost Babel, Tomb Raider, Donkey Kong Country...), os carts de GBA poderão chegar até 32MB/256Mbits: oito vezes mais. É a mesma quantidade de memória utilizada por Zelda (Ocarina of Time/Majora's Mask) no Nintendo 64, por exemplo.

Em comparação com a concorrência, os carts de Neo Geo Pocket Color chegavam até 4MB/32Mbits, enquanto o WonderSwan original chegava a 16MB/128Mbits (metade do GBA). Já o novo WonderSwan Color, afirma a Bandai, tem cartuchos que podem chegar até 64MB/512Mbits (o que é o dobro do GBA).

Porém, como o portátil de 32-bit da Nintendo é dedicado aos gráficos 2D, a memória

Jogos do Game Boy Advance

Wai Wai Racing Advance (Konami)

Silent Hill (Konami)

Tactics Ogre Gaiden (Nintendo)

Fire Emblem Anko no Miko (Nintendo)

Monster Breeder (Konami)

Mail de Cute (Konami)

Power Pro Kun Pocket 3 (Konami)

Yugioh Dungeondice Monsters (Konami)

de 256Mbits somente será exigida por games que tenham muita animação e fases. Para se ter uma idéia, games de animação complexa como Samurai Shodown 2 (202 Mega), King of Fighters '94 (196 Mega) e '95 (250 Mega) no Neo Geo nem mesmo chegam a esta marca. Imagine o que os produtores podem conseguir com tal memória num console portátil de 32-bit!

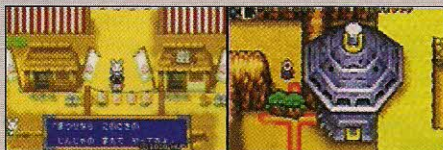
Opcionalmente, esta grande capacidade de armazenamento nos cartuchos de GBA podem também ser utilizadas para rodar cenas em CG, que geralmente ocupam grande espaço na memória. Até mesmo o GBC e seus carts de 32Mbits rodam curtas cenas de animação computadorizada. Nada impede que o GBA rode um certo número de cenas de qualidade em seus jogos – nem mesmo a capacidade de armazenamento do cartucho.

Outro fator importante na escolha do cartucho é o custo de manufatura. Atualmente, os jogos de GBC são vendidos a uma média de 20 a 40 dólares. A Nintendo não iria querer aumentar muito esta média, alternativa que poderia afastar os consumidores. Como a empresa está acostumada a aumentar a capacidade de armazenamento sem afetar prejudicialmente o custo, espera-se cartuchos na mesma faixa de preço dos atuais games de GBC.

Jogos do Game Boy Advance

Pinobee Great Adventure (Hudson)

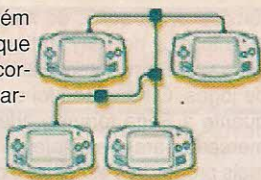
Golf Master (Konami)

Race Horse Creating Derby (Nintendo) | Star Communicator (Konami)

Momotarou Matsuri (Hudson) | Bomberman Story (Hudson)

All Japan GT Championship (Kemco) | Tweety and the Magic Jewel (Kemco)

Periféricos

Assim como os consoles domésticos têm o seu acervo de periféricos (volantes, controles turbo, joysticks tipo arcade, tapetes de dança, game enhancers, cabos especiais, dispositivos de memória, modems...), os consoles portáteis sempre tiveram sua lista de apetrechos extras. Ao revelar o Game Boy Advance, a Nintendo fez questão de exibir os primeiros acessórios de seu novo portátil.

A maior sensação entre tais periféricos é o Communication Cable, um cabo especial que permite conectar um GBA a outros para jogos multiplayer. Sucessor direto do Link Cable do GB/GBC, o Communication Cable traz uma série de novidades e melhorias. Em primeiro lugar, ele permite não apenas que dois aparelhos se conectem, mas até quatro. Para isso, o cabo utiliza um design que lembra bastante o joystick do 3DO (o aparelho tinha apenas uma entrada para joystick, mas cada controle possuía também uma entrada para que se formasse uma corrente, permitindo partidas multiplayer): o Communication Cable liga dois GBAs pela porta de comunicação na parte superior de cada unidade; exatamente no meio do cabo, há uma nova porta de comunicação, que permite que outro GBA com seu próprio Communication Cable forme uma cadeia de três aparelhos; então um quarto GBA, também com seu próprio cabo, pode conectar-se ao terceiro para totalizar quatro consoles interligados para uma partida multiplayer.

Aparentemente, o Communication Cable serve como substituto do Link Cable para games de GB/GBC. Sabe-se que ele permite que dois GBAs com um jogo de GB/GBC conectem-se para uma partida de dois jogadores (e não até quatro como nos jogos de GBA). Contudo, ainda não foi confirmado se um GBA pode se conectar a um GB/GBC com o mesmo jogo através do Communication Cable (pelo menos a porta de comunicação em todos os modelos de Game Boy é a mesma, o que, teoricamente, oferece esta possibilidade).

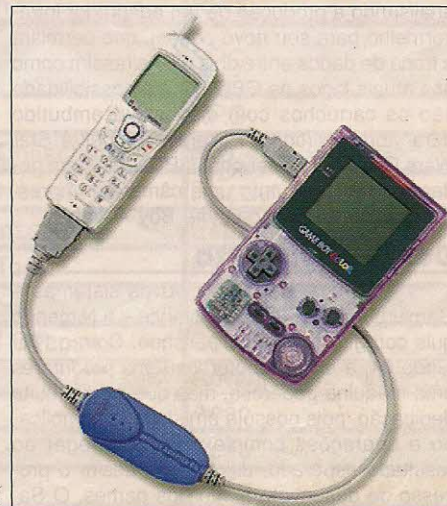
Outra grande vantagem do Communication Cable é que não é obrigatório que cada aparelho tenha uma cópia do cartucho para que todos possam jogar. Anteriormente, com o Game Boy original e Color, era necessário, além do Link Cable, que cada um dos dois aparelhos possuísse uma cópia do cartucho a ser jogado. Com o Game Boy Advance e seu cabo especial, basta que uma unidade possua o cartucho para que os outros três possam se conectar e jogar multiplayer. Mas há algumas condições para isso: 1) o game deve ser programado para utilizar esta função, ou seja, nem todos os jogos possuirão esta vantagem; e 2) aparentemente, apenas os games que não utilizam muitos dados utilizarão esta função, já que a limitada memória RAM do GBA não permite que os outros aparelhos armazenem muitos dados. Desta maneira, a unidade com o cartucho prepara a partida multiplayer e envia apenas os dados estritamente necessários para as outras unidades. Em Mario Kart Advance, por exemplo, as unidades sem o cartucho recebem apenas o menu e uma pista por vez.

A porta de comunicação do Game Boy Advance ainda tem muitas outras utilidades além de conectar vários aparelhos pelo Communication Cable, entre as quais está a integração entre o portátil de 32-bit e o novíssimo console de 128-bit da Nintendo. Após a revelação do GBA durante a pré-estréia da Space World 2000, a Big N realizou um evento para mostra ao mundo o sucessor do Nintendo 64, o Gamecube (antigo projeto Dolphin). Entre as exibições feitas por Shigeru Miyamoto, o genial criador de games da Nintendo, estava a ligação entre o novo portátil e o novo console de 128-bit.

Lembra-se da companhia Mobile 21, formada pela Nintendo e Konami e mencionada anteriormente nesta mesma matéria? Uma de suas tarefas era desenvolver a integração entre Game Boy Advance e Gamecube, exatamente o que explicou Miyamoto em sua exibição. Através de um cabo especial que conecta-se na porta de comunicação do GBA e na entrada de joystick do Gamecube, os dois aparelhos unem-se para diversas funções, que futuros games poderão aproveitar. Em primeiro lugar, o GBA transforma-se instantaneamente num joystick para o Gamecube (você controla o game do 128-bit no direcional e botões do portátil). Ainda mais importante: o seu novo "joystick" possui sua própria tela de cristal líquido colorida. Isso oferece a cada jogador uma visão particular do jogo: todos poderão jogar através da televisão, mas cada um terá ainda a sua própria tela com informações que os outros jogadores não podem ver.

Esta ligação pode oferecer as mais diversas possibilidades. Num game de corrida de cavalos (sensação no Japão), por exemplo, cada jogador pode fazer suas apostas sem deixar os outros saberem quanto e em quem você está apostando. Se for um game de tiro em primeira pessoa, você pode utilizar a tela do GBA como um mapa ou radar sem ocupar a tela do jogo com estas funções. Em um game de futebol, você pode escolher a sua estratégia sem que o adversário veja. Caso esteja jogando um game de corrida, pode esconder as suas configurações de carro para que os adversários não copiem. Num RPG, a tela do GBA pode servir como um menu de batalha enquanto a televisão exibe a ação do jogo de Gamecube, ou então a telinha pode exibir informações como HP, MP, itens, etc... As possibilidades são imensas, e o próprio Shigeru Miyamoto afirmou que, apesar da Nintendo não estar desenvolvendo nenhum jogo para Gamecube com conexão com o Game Boy Advance, esta opção está aberta para os produtores.

Além da conexão com o Gamecube, a Mobile 21 também foi responsável pelo desenvolvimento do sistema para conectar o Game Boy Advance à rede. O sistema originalmente foi projetado para o Game Boy Color, mas como o GBA possui uma porta de comunicação idêntica a de seu predecessor, o sistema beneficiará ambos os portáteis. Através de um cabo chamado Mobile Adapter GB, você poderá li-

gar o seu GBC/GBA a um telefone celular para conectar-se à Internet. Estando online com o seu portátil, além de jogar em rede com outras pessoas, você poderá ainda visitar sites especialmente desenvolvidos para o sistema, receber e enviar e-mails, conversar em salas de chat especiais, baixar jogos, upgrades de games, saves e outros conteúdos digitais através de um sistema de rede desenvolvido especialmente para os portáteis, tudo isso através de seu GBC/GBA.

O Mobile Adapter GB estava originalmente programado para ser lançado no dia 14 de dezembro de 2000, juntamente com o lançamento de Pokémon Crystal, o primeiro jogo de Game Boy Color a permitir partidas online. Posteriormente, o cabo foi adiado e lançado no dia 27 de janeiro de 2001. Inicialmente, apenas jogos de GBC (mais exatamente 5 deles) estão programados para utilizar este sistema de rede, mas futuramente os games de GBA também se beneficiarão com o Mobile Adapter GB (atualmente, a documentação que acompanha o kit de desenvolvimento do GBA, recebido pelos produtores, não inclui informações sobre suporte a games online). A dúvida é se o acessório ficará apenas no Japão ou será trazido para o ocidente, já que a Nintendo of America não mostrou interesse no Mobile Adapter GB. É claro que isso pode mudar com o tempo, já que a tendência é cada vez mais os diversos sistemas oferecerem conectividade com o a Internet.

Outro importante acessório para o Game Boy Advance é o Battery Pak. Este periférico inclui um recarregador e uma bateria. Com ele você dispensa o uso das duas pilhas tamanho AA, podendo utilizar a bateria para um tempo de jogo estimado em 10 horas contínuas. Após esgotada a bateria, basta conectá-la ao recarregador que, alimentado por uma tomada comum, renova a carga da bateria em 2 horas. O tempo de jogo é menor que o oferecido pelas pilhas (15 a 20 horas), mas o Battery Pak não exige custo extra, já que basta recarregar a bateria quando sua energia se esgotar.

Além disso, alguns outros futuros periféricos foram mencionados como uma possibilidade. Como o GBA não possui um dispositivo infravermelho como o GBC, a Nintendo está analisando a produção de um adaptador infravermelho para seu novo portátil, que permitirá a troca de dados entre dois GBAs (assim como nos atuais jogos de GBC). Outra possibilidade são os cartuchos com dispositivo embutido para vibração (como Pokémon Pinball e Star Wars Episode I Racer para GBC). Também poderemos ver no futuro uma câmera e impressora coloridas para o Game Boy Advance.

Desenvolvimento

Ao criar seus dois novos sistemas – Gamecube e Game Boy Advance – a Nintendo quis corrigir um erro do passado. Com o Nintendo 64, a empresa ofereceu aos produtores uma máquina poderosa, mas que exigia muita dedicação, pois possuía um sistema complicado e operações complexas para chegar ao resultado esperado, dificultando assim o processo de desenvolvimento dos games. O Saturn da Sega sofria do mesmo problema, enquanto que no PlayStation as empresas encontravam um sistema amigável para criação de jogos. O resultado foi que tanto a Nintendo quanto a Sega foram gradualmente perdendo mercado para o console da Sony, pois mais e mais produtores escolhiam o PlayStation como sua plataforma de jogos.

Para se redimir, a Big N mudou sua política e objetivos com suas novas máquinas. Na revelação do Game Boy Advance, o Sr. Atsushi Asada destacou este aspecto do novo portátil. Ele afirmou que, apesar das melhorias na capacidade de processamento e de um ambiente de desenvolvimento atualizado, o novo Game Boy não oferece nenhuma barreira para os produtores. Ao invés disso, o portátil de 32-bit tem um sistema de fácil desenvolvimento e programação, para que os produtores criativos possam se concentrar em desenvolver jogos estupendos, ao invés de gastar tempo inventando uma maneira de superar as limitações e complexidades do hardware.

Os produtores podem utilizar a linguagem de programação C (uma linguagem básica para todo programador: simples e eficiente) para criar seus games de maneira rápida e com um custo baixo. O kit de desenvolvimento oferece ainda um ambiente amigável, com ferramentas de fácil utilização (como as ferramentas de áudio MusyX), além do próprio hardware do GBA, que possui poucas restrições. Com tudo isso, certamente o GBA herdará o legado de seu predecessor, o GBC, como plataforma de games em quantidade e qualidade, firmando mais uma vez a Nintendo como líder no mercado de consoles portáteis.

Games

Agora chegou o ponto mais importante para qualquer sistema: os jogos. Ao contrário do Gamecube, também revelado durante a Space World 2000, que teve apenas demonstrações técnicas, o Game Boy Advance mostrou seus primeiros jogos. Após o dia da pré-estréia da feira da Nintendo, o GBA esteve disponível nos dias 25, 26 e 27 de agosto de 2000 para o grande público experimentar os primeiros games do portátil.

Foi a primeira oportunidade de testar do que o console de bolso de 32-bit é capaz. Havia 140 unidades espalhadas pela Space World, disponíveis com 10 dos primeiros games (Mario Kart Advance, Kuru Kuru Kururin, Golden Sun e Napoleon da Nintendo; Silent Hill,

Golf Master e Wai Wai Racing da Konami; Pinobee no Daibouken e Momotarou Matsuri da Hudson; e Rockman EXE da Capcom).

Mais tarde, no início de setembro de 2000, o Game Boy Advance esteve presente também na ECTS (European Computer Trade Show), em Londres. Havia menos unidades de GBA, e apenas os mesmos títulos exibidos na Space World estavam disponíveis. Durante este evento, Mario Kart Advance foi aclamado e recebeu diversos prêmios: Melhor Game da ECTS, Melhor Game Portátil da ECTS e Melhor Game Multiplayer da ECTS.

Pouco tempo depois, realizou-se a segunda edição da Tokyo Game Show, a TGS 2000 Fall, de 22 a 24 de setembro. Como a Nintendo já havia realizado sua Space World no Japão um mês antes, ela não participou da TGS. Contudo, softhouses independentes trouxeram também seus jogos para

Jogos do Game Boy Advance

Digi-Communication (Media Works) — Sansara Naga (Victor Interactive)

Dokapon (Asmik Ace)

Doraemon (Epoch)

Hello Kitty Miracle Adventure (Imagineer)

Matsumoto Space Hexcite X (Jorudan)

Jogos do Game Boy Advance

Boku wa Kouku Kanseikan (Tam) — Pocket GT Advance (MTO)

Hatena Satena (Hudson) — Morita Shogi Adv. (Hudson)

Mugen Kikou Zero Tours (Media Ring) — Super Black Bass 4 Advance (Starfish)

GBA, pois a Big N cedeu algumas poucas unidades do aparelho para demonstração. Além dos games apresentados na Space World por estas empresas, outros jogos apareceram em forma jogável na TGS (Star Communicator, Mail de Cute, Monster Breed, Dragondice Monsters e Castlevania: Circle of the Moon da Konami; Hatena Satena e Morita Shogi Advance da Hudson; e Winning Post da Koei).

Todos estes games só puderam ser exibidos porque os produtores já receberam seus kits de desenvolvimento muito antes da Space World, dando a eles tempo suficiente para a criação dos primeiros games. Os estúdios internos da Nintendo provavelmente possuem o kit desde o final de 1999, enquanto subsidiárias e produtoras independentes receberam seus kits durante a Game Boy Advance Game Developers Conference, em abril de 2000.

Centenas de empresas japonesas, americanas e européias fecharam contrato com a Nintendo, receberam seus kits e começaram a desenvolver seus games. Companhias como Crawfish, Digital Eclipse, Camelot, Handheld Games, Rare, Classified Games, Mobile 21, Retro Studios, Capcom, Konami, UbiSoft e dezenas de outras produtoras estão trabalhando em diversos jogos para Game Boy Advance. Confira a lista parcial à direita, com quase 50 títulos lançados ou em produção.

Destes 49 games aqui alistados, cerca de 20 foram exibidos em forma jogável nos três eventos mencionados (Space World, ECTS e TGS), mas a grande maioria já teve pelo menos uma imagem liberada pela produtora (entre os principais games ainda sem imagens liberadas estão o esperadíssimo Wario Land 4 da Nintendo e os jogos americanos da Classified Games e UbiSoft).

A lista conta com alguns títulos surpreendentes, como é o caso de Mario Kart Advance, o jogo de corrida da Nintendo que

LISTA PARCIAL DE JOGOS PARA GAME BOY ADVANCE

Produtora	Título	Gênero
Nintendo	Mario Kart Advance	Corrida
	Napoleon	Estratégia
	Kuru Kuru Kururin	Puzzle
	Golden Sun (Ougon no Taiyou)	RPG
	F-Zero Advance	Corrida
	Game Boy Wars Advance	Estratégia
	Tactics Ogre Gaiden	Estratégia
	Fire Emblem Anko no Miko	RPG/Estratégia
	Horce Racing Creating Derby	Corrida de Cavalos
	Hanasaki Kasen	N/D
	Magical Vacation	RPG
	Wario Land 4	Ação
Konami	Wai Wai Racing Advance	Corrida
	Golf Master	Golfe
	Silent Hill	Adventure
	Star Communicator	Criação
	Mail de Cute	Comunicação
	Monster Breeder	Criação
	Castlevania: Circle of the Moon	Ação
	Yugioh Dungeondice Monsters	Estratégia
	Power Pro Kun Pocket 3	Beisebol
	Sutakomi	Criação
	Wai Wai Mahjong	Tabuleiro
Hudson	Pinobee Great Adventure	Ação
	Momotarou Matsuri	RPG
	Hatena Satena	Puzzle
	Morita Shogi Advance	Tabuleiro
	Bomberman Story	RPG/Ação
Kemco	Tweety and the Magic Jewel	Tabuleiro
	All Japan GT Championship	Corrida
MTO	Pocket GT Advance	Corrida
	Minna to Issho	N/D
Capcom	Rockman EXE	RPG/Ação
Spike	Advanced Fire Pro Wrestling	Luta-Livre
Victor Interactive	Sansara Naga	RPG
Starfish	Super Black Bass 4 Advance	Pescaria
Media Works	Digi-Communication	RPG
Asmik Ace Entertainment	Dokapon	RPG
Epoch	Doraemon	RPG
Imagineer	Hello Kitty Miracle Collection	N/D
Jorudan	Matsumoto Space Hexcite X	Puzzle
Tam	Boku wa Kouku Kanseikan	Estratégia
Media Ring	Mugen Kikou Zero Tours	RPG
Koei	Winning Post	Corrida de Cavalos
Classified Games	Vigilante 8: Second Offense	Corrida/Ação
	Star Trek: Invasion	Adventure
	Tenchu	Ação
UbiSoft	Rayman	Ação
Pocket Studios	Dropzone	Ação

vem sendo considerado como o melhor título desta primeira remessa para o GBA. Sem dúvida alguma, a Big N está contando com a popularidade da série (que vendeu, só no Japão, 3,73 milhões de unidades para o Super Famicom e 1,98 milhão no Nintendo 64) para empurrar as vendas do GBA, assim como o Communication Battle, já que a principal atração do game é o seu modo multiplayer. Graficamente, Mario Kart Advance traz os mesmos efeitos de Mode 7 do Super NES, só que mais coloridos, com animação mais suave, zoom mais perfeito e múltiplos níveis de cenário em scroll independente quando você faz uma curva.

Outros títulos da Nintendo que mostraram seu poder foram o RPG Golden Sun, produzido pela Camelot (da série Shining Force para Mega Drive/Game Gear/Sega Saturn), com suas batalhas pseudo-3D e belíssimos efeitos de rotação; o interessante puzzle Kuru Kuru Kururin, onde você controla um bastão em constante rotação no sentido horário, devendo passar por uma série de obstáculos; e Napoleon, um game de estratégia onde você deve dominar toda a Europa do início do século XIX. Entre outros dos títulos mais esperados da Big N estão F-Zero Advance (que segue as raizes da versão Super NES), Tactics Ogre (versão portátil do predecessor de Final Fantasy Tactics), Fire Emblem Anko no Miko (série de RPG/Estratégia de absoluto sucesso no Japão) e Wario Land 4 (continuação da série do arquiinimigo de Mario nos portáteis).

Das empresas independentes, a que tem o maior número de títulos produzidos e em produção para o Game Boy Advance é a Konami. Entre eles, os mais impressionantes são Wai Wai Racing Advance (uma cópia de Mario Kart, mas com personagens e temas dos mais famosos games da Konami), Silent Hill (adaptação do game de horror do PlayStation, agora em forma de um adventure visual, na linha de Snatcher) e Castlevania: Circle of the Moon (o mais esperado dos games da empresa; continuação da famosa série, trazendo uma mistura dos episódios mais antigos com Symphony of the Night do PlayStation). Além disso, dois games da Konami que são sucesso absoluto no Japão estão ganhando a sua versão para GBA: Yugioh (um RPG de cartas) e Power Pro Kun Pocket (beisebol com jogadores SD, sensação absoluta no Japão).

Outros títulos de destaque são Bomberman Story da Hudson (que também está trazendo outros quatro games interessantes) e Rockman EXE da Capcom (uma nova aventura do robozinho azul, com ambientação, história e sistema de jogo inédito na série).

Não esqueçamos ainda de que o Game Boy Advance roda perfeitamente todos os games já lançados para Game Boy original e Color, assim como os futuros lançamentos de seu predecessor. Desta maneira, além de todos os títulos exclusivos para o portátil de 32-bit, ele conta com um acervo de mais de 1300 jogos já lançados para GB/GBC.

Lançamento

Com todos os detalhes revelados, resta apenas esperar pelo pequenino aparelho aqui no ocidente. A Nintendo acaba de lançar o Game Boy Advance no dia 21 de março de 2001 no Japão, a um preço de 9.800 ienes (aproximadamente 90 dólares). Juntamente com o portátil, cerca de 25 títulos estão disponíveis no Japão.

A própria Nintendo disponibilizou 4 títulos: Super Mario Kart Advance, F-Zero Advance, Napoleon e Kuru Kuru Kururin. Cada um destes carts está sendo vendido a 4.800 ienes (pouco mais de 44 dólares).

A Konami também tem a sua lista de títulos disponíveis desde o dia 21 de março: Castlevania: Circle of the Moon, Silent Hill Novel Adventure, Power Pro Kun Pocket 3, Golf Master: Japan Golf Tour Game, J. League Pocket, Wai Wai Racing Advance, Yugioh Dungeondice Monsters e Mail de Cute. São simplesmente 8 títulos, o dobro dos games da Nintendo. Outros títulos disponíveis incluem Rockman EXE da Capcom, Mr. Driller 2 da Namco, Chu Chu Rocket da Sega e outros.

Os planos da Big N para o lançamento de seu novo portátil, ao contrário das dimensões do aparelho, foram grandes. A empresa conseguiu vender 1,1 milhão de unidades até o final do mês de março, prometendo produzir mais 1 milhão de unidades por mês posteriormente.

Nos EUA, o lançamento do Game Boy Advance está prometido para 11 de junho de 2001 a um preço compatível com o japonês (na faixa de 90 a 100 dólares) e com um número ainda maior de títulos disponíveis.

Com o seu novo portátil disponível no mundo todo, a Nintendo pretende produzir cerca de 3 milhões de unidades por mês, visando alcançar um número de 24 milhões de GBAs vendidos mundialmente em seu primeiro ano de vida. Certamente é um número ambicioso, mas, se o aparelho carregar o legado do Game Boy Color e todos os predecessores, este número realmente pode ser alcançado.

Após o lançamento do Game Boy Advance, o antigo Game Boy Color ainda continua a ser produzido, assim como os seus games. A mudança para o novo portátil será gradual e a velocidade desta transição vai depender da resposta do mercado.

O mundo esquenta com a chegada do Game Boy Advance, o novo portátil da Nintendo que tem a missão de manter ou ampliar o sucesso de seus predecessores e fazer com que a Nintendo permaneça no topo do mercado de consoles portáteis. Tarefa difícil? Pelo que pudemos ver até agora... Não ■

1981

1989

1996

1998

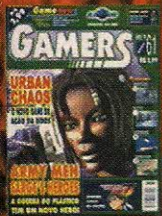
1998

2001

GAMERS

NÚMEROS ATRASADOS

Cód.: RG 59 Cada R$ 2,99

Cód.: RG 60 Cada R$ 2,99

Cód.: RG 61 Cada R$ 2,99

Cód.: RG 62 Cada R$ 2,99

Cód.: RG 63 Cada R$ 2,99

Cód.: RG 64 Cada R$ 2,99

Cód.: RG 65 Cada R$ 2,99

Cód.: RG 66 Cada R$ 2,99

Cód.: RG 67 Cada R$ 2,90

Cód.: RG 68 Cada R$ 2,90

Cód.: RG 69 Cada R$ 2,90

Cód.: RG 70 Cada R$ 2,90

Cód.: RG 71 Cada R$ 2,90

Cód.: RG 72 Cada R$ 3,80

Cód.: RG 73 Cada R$ 3,90

Cód.: RG 74 Cada R$ 3,90

Cód.: RG 75 Cada R$ 3,90

Cód.: RG 76 Cada R$ 3,90

Cód.: RG 77 Cada R$ 3,90

Cód.: RG 78 Cada R$ 3,90

COMPLETE SUA COLEÇÃO

ASSINALE ABAIXO AS REFERÊNCIAS QUE DESEJA RECEBER

Cód.: RG 59 - R$ 2,99	( )	Cód.: RG 69 - R$ 2,90	( )
Cód.: RG 60 - R$ 2,99	( )	Cód.: RG 70 - R$ 2,90	( )
Cód.: RG 61 - R$ 2,99	( )	Cód.: RG 71 - R$ 2,90	( )
Cód.: RG 62 - R$ 2,99	( )	Cód.: RG 72 - R$ 3,80	( )
Cód.: RG 63 - R$ 2,99	( )	Cód.: RG 73 - R$ 3,90	( )
Cód.: RG 64 - R$ 2,99	( )	Cód.: RG 74 - R$ 3,90	( )
Cód.: RG 65 - R$ 2,99	( )	Cód.: RG 75 - R$ 3,90	( )
Cód.: RG 66 - R$ 2,99	( )	Cód.: RG 76 - R$ 3,90	( )
Cód.: RG 67 - R$ 2,90	( )	Cód.: RG 77 - R$ 3,90	( )
Cód.: RG 68 - R$ 2,90	( )	Cód.: RG 78 - R$ 3,90	( )

Mande **CHEQUE NOMINAL, CHEQUE CORREIO** ou **VALE POSTAL** para EDITORA ESCALA LTDA, Caixa Postal 16.381 – CEP.: 02599-970 – São Paulo/SP. Você receberá em sua casa, sem nenhuma outra despesa, em até 30 dias. Não é necessário recortar sua revista, basta mandar cópia ou xerox deste cupom. **OBSERVAÇÃO IMPORTANTE: Os leitores que fizerem opção pela compra através de VALE POSTAL, favor preencher também a última linha do mesmo com os códigos das revistas.** MAIORES INFORMAÇÕES LIGUE (0**11) 3966-3166 **ATENÇÃO**: 30% de desconto para pedidos acima de 10 (dez) exemplares (não precisa ser necessariamente da mesma edição)

Espaço do LEITOR

Edição 79

Quer mandar críticas? Desenhos? Sugestões, dúvidas ou elogios? Então escreva para a redação da Revista Gamers
Rua Pio XI, 230 - Alto da Lapa CEP 05060-000 São Paulo - SP
ou "e-maie-nos" em **falecom@progames.com.br**

Lembretes:
❶ Nós lemos todas as cartas que chegam para a redação. ❷ Também lemos todos os E-Mails que nos enviam pela rede. ❸ Não enviamos respostas por carta ou por E-Mail, todas são respondidas na própria revista. ❹ Cartas escritas a mão devem possuir letra legível. ❺ As cartas estão sujeitas a alterações com a finalidade de torná-las mais claras e menores, mas o conteúdo sempre é mantido. ❻ Não é necessário mandar a mesma carta mais de uma vez. ❼ Não damos presentes para as cartas do tipo "Porta da Esperança". ❽ Não enviamos os desenhos de volta, sejam ou não publicados na seção Feras do Traço – você pode enviar uma cópia colorida se quiser manter o original.

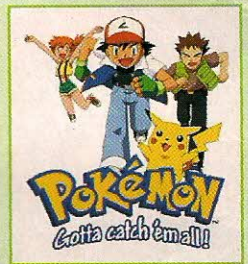
Ele achou chocante!!!

Olá galera da Gamers, tudo bem? Adorei o novo visual da revista. Chocante!!! É a primeira vez que eu escrevo para vocês e espero que respondam a minha carta. Agora vamos às perguntas: ❶ Quando será lançado KOF 2000 para os consoles caseiros (especialmente o Dreamcast) e como habilitar a personagem secreta Kula no arcade? ❷ Como eu faço para jogar com os demais personagens de Sonic Adventure? ❸ É possível habilitar personagens secretos no bleem! (como por exemplo os personagens secretos de KOF '97) e gostaria de saber também onde comprá-lo (é só pela Internet?) ❹ Quando eu vou habilitar os personagens secretos de Marvel VS Capcom 2, existem alguns que além de necessitarem dos pontos na cor vermelha, necessitam de um certo número de pontos azuis e verdes. Como faço para tornar disponível esses personagens? Por enquanto é só, um enorme abraço para todo o pessoal da Gamers por serem responsáveis por esta maravilhosa revista. Até mais.

Rodrigo Marin Bonadio
São Paulo - SP

Obrigado por elogiar o nosso novo visual, Rodrigo, ficamos lisonjeados. Respondendo às dúvidas de sua primeira carta para nós, prossigamos: ❶ Não há nenhuma previsão para o lançamento de KOF2000 para nenhum console e, com as atuais dificuldades financeiras e poucos projetos da SNK, as chances são pequenas disso acontecer. De qualquer forma, para jogar com a sub-chefe Kula no arcade, na tela de seleção de personagens, coloque o cursor em Whip, aperte Start, coloque o cursor em Vanessa, aperte Start, coloque o cursor em Seth, aperte Start, coloque o cursor em Maxima, aperte Start, coloque o cursor em K', aperte Start, coloque o cursor na caixa de seleção aleatória (Random), aperte Start e, finalmente, aperte ↑, ↓. O truque deve ser colocado novamente cada vez que você quiser selecioná-la, já que Kula não fica na memória como Kyo e Iori em KOF99. ❷ Não tem segredo nenhum. No início, você só pode jogar com Sonic; mas, conforme você vai avançando com o porco-espinho e encontrando os outros personagens, eles vão se tornando disponíveis. Basta voltar à tela de seleção de personagens e conferir. ❸ O bleem! emula perfeitamente o PlayStation (ou quase), ou seja, qualquer jogo que você rodar nele vem com todos os recursos disponíveis: itens, personagens, menus, opções, truques, etc... Quanto à compra do emulador, depende da versão: para PC, você pode comprar pela Internet mesmo, já para Dreamcast, ainda nem foi lançado e não há mais previsão. ❹ Pelo jeito, infelizmente, você tem a versão japonesa de MvsC2, que necessita que você jogue online para adquirir os pontos necessários para habilitar todos os personagens (e para jogar online na versão japonesa você tem que pagar GRANA)... Contudo, se você ainda tiver o modem do Dreamcast, pode tentar entrar online com um provedor grátis e procurar um site com saves para os jogos, baixando então para o seu VMU um save com todos os personagens habilitados para a sua versão japonesa de MvsC2. Abração e até mais...

Fixação por monstrinhos

Olá pessoal! Tenho alguns jogos do PlayStation e também várias revistas. Estava pensando e veio à minha mente uma dúvida. Eu queria saber se a Sony já lançou Pokémon para PlayStation? Pergunto isso pois minha irmã fica louca ao saber que o GB e o N64 já possui esse jogo e o PlayStation não. Minha irmã tem apenas 6 anos e uma facilidade de jogar impressionante! Também gostaria de saber se vocês mandam dicas pelo correio. Para finalizar, eu gostaria que vocês publicassem alguma dica para o jogo Digimon. Estou esperando a resposta...

Hugo da Silva Cruz
Sumaré - SP

Bem Hugo, eis a simples razão pela qual a sua irmãzinha (e demais fãs dos monstrinhos de bolso) não pode ver Pokémon no PS: ele é bancado exclusivamente pela Nintendo. Isso quer dizer que apenas os videogames da Nintendo (GameBoy e Nintendo 64, além de futuramente o Gamecube) portam este título. Em compensação, o PlayStation conta com Digimon da Bandai e Monster Rancher da Tecmo. Já em relação a enviar dicas pelo correio, não fazemos isso (ver Lembrete número 3 no início do Espaço do Leitor). Infelizmente, a dica de Digimon nós vamos ficar devendo. Até a próxima Hugo.

Maníaco por informação

E aí galera, tudo beleza? Primeiramente gostaria de parabenizá-los pela nova Gamers, ela está perfeita. Voltou a ser aquela Gamers de 50 edições atrás, edições estas que conquistaram muitos leitores (eu estou entre eles). Bom, mas como a maioria dos leitores que vos escrevem, eu também tenho algumas dúvidas e vendo como aumentou o espaço do leitor, tal-

vez haja uma chance das minhas dúvidas serem esclarecidas. ❶ Em Suikoden II, o que tenho que fazer para Sazuki e Mondo entrarem para o meu grupo? ❷ Como faço para pegar os baús em Vandal Hearts II? ❸ Pretendo comprar um Dreamcast e gostaria de saber se já foi lançado o "BleemCast" (o nome é este mesmo?). Quanto custa? Onde encontro? Me digam tudo que sabem por favor e na opinião de vocês, quais os principais títulos de RPG, estratégia, corrida e futebol para Dreamcast? Por favor me ajudem. Essas dúvidas que para vocês são banais para mim significam noites e noites de sono perdido. Desde já agradeço e até a próxima.

MARCOS AURÉLIO ALMEIDA
MONTE SANTO - MG

Seguindo a vida numa boa, Marcos? Valeu pelos elogios (50 edições atrás... bons tempos aqueles) e não esquenta com as perguntas que estamos tirando as respostas do forno para você: ❶ Para que Sazuki e Mondo entrem no seu grupo, você deve levar Kasumi até eles ou ir depois de construir seu castelo. ❷ Primeiro você deve aprender a habilidade de destrancar (Unlock Skill) com o Bowie Knife. ❸ O emulador de PlayStation para Dreamcast, o bleem!, vem sendo adiado há quase 1 ano por motivos desconhecidos. A própria empresa que estava produzindo o emulador, com o nome do mesmo, não mais se manifestou e, aparentemente, o projeto foi cancelado. Já na questão sobre os principais títulos de Dreamcast nestes gêneros, é tudo uma questão de gosto, mas apostamos que você não vai se decepcionar com Grandia II, ShenMue, Phantasy Star Online e Eternal Arcadia (RPG), Hundred Swords e o futuro Age of Empires II da Konami (Estratégia), Sega GT, Daytona USA, Sega Rally 2, Ferrari F355 Challenge, Crazy Taxi e, é claro, o maravilhoso Metropolis Street Racer (Corrida); quanto ao futiba, fique com Virtua Striker 2 V2000.

Fixação pelo azuzinho

E aí galera da Gamers, tudo bem com vocês? É a primeira carta que escrevo para vocês, mas eu coleciono a revista há bastante tempo. Cheguei a conclusão que só vocês podem resolver o meu problema. Sou um grande fã da saga Rockman e Rockman X, vocês entendem né? E tenho algumas dúvidas: ❶ Consegui o Rockman & Forte para SNES, para completar a saga. Consegui finalizar o jogo "na raça" com os dois personagens, aliás com o Forte realmente tem que ser na raça. Tinha que acabar o jogo com 100 CD's, mas só consegui 97. Vocês podem me ajudar a achar os CD's Nº010, 077 e 097? ❷ Consultei o detonado da Gamers 31. Lá tem uma parte que vocês indicam para ir com o Forte com todos os Gospels para a fase de Growdman. Onde eu encontro esses Gospels? ❸ A era X acabou em Rockman X4? Se ainda não terminou, a Capcom tem pretensões de lançar a continuação no PS2? ❹ A saga tem algum criador, alguma origem? ❺ A saga original acabou em Rockman & Forte? Um grande aperto de mão para todos vocês e um belo futuro para a Gamers. Há! Só mais um minuto... Posso mandar mais cartas se não for pedir demais?

BRUNO HENRIQUE A. DE SOUZA
BELO HORIZONTE - MG

Ok, Bruno. Você provou ser um "Rock-maníaco" e se suas conclusões estiverem certas (parece que sim), eis as solução dos seus problemas: ❶ Para coletar estes três, use Rockman. O CD nº010 (Air Man) está no Tengu Man Stage. Quando estiver na parte com alguns balões verdes na tela, suba no primeiro e prossiga pela escada. Crie uma parede de gelo e suba nela, de forma a escorregar para a esquerda pelas estacas. Suba pela próxima escada e vá para a direita. Você verá algumas faíscas, então use o Rush Search para desenterrar o CD. Para pegar o CD nº077 (Neptune), vá no Pirate Man Stage. Na parte onde tem bolhas, suba numa para chegar até a parte mediana superior da tela, onde verá faíscas debaixo de uma daqueles baús malucos. Destrua-o para desenterrar o CD depois. O CD nº097 (King) está no Burner Man Stage. Do ponto onde você pegou o CD nº081, ilumine o fusível com a Wave Burner e então alcance a plataforma superior com a Ice Wall. Pegue a vida extra e vá para a direita, chegando a um compartimento escondido onde estará o CD. ❷ Se você olhar com mais cuidado, na página 26 (onde está escrito "Acessórios Especiais"), encontrará a resposta. Gospel é o puguento de lata do Forte. Quando você comprá-lo, poderá chamá-lo e fundir-se com ele para voar por alguns instantes. ❸ Não, a saga não acabou com Rockman X4 para maiores informações, dê uma olhada nos Previews da Gamers nº71, mas se você a perdeu, saiba que Rockman X5 está foi lançado para o bom e velho PlayStation (review na edição passada). ❹ Criador sim, alguém da Capcom e quanto a origem, parece que alguns daqueles seriados antigos (a lá Ultraman) foi o passo inicial para criar a saga. ❺ Pode-se dizer que sim, Bruno, já que este foi o último game da série para Super NES. Até a próxima, cara, e logicamente que você pode mandar quantas cartas quiser (claro que não sendo a mesma), apenas não garantimos que a responderemos de imediato.

GAMERS Correio

Aqui é o espaço para você se comunicar com outros gamemaníacos através da rede. Quer discutir com alguém que curte os mesmos jogos que você? Compartilhar opiniões sobre assuntos diversos? Ou apenas encontrar uma pessoa interessante (isso não é correio elegante, hein)? Mande seus dados e prepare-se para fazer vários amigos. Basta preencher uma ficha com os seguintes dados: 1) Nome (seu nome verdadeiro); 2) Nick (seu apelido, codinome ou como gosta de ser chamado); 3) Idade (hmmm... meio óbvio, né?); 4) Cidade e Estado (o local onde você mora - não é necessário o endereço inteiro); 5) ICQ (seu número de ICQ, caso tenha um - se você não sabe o que é um ICQ, é um programa para comunicação em tempo real via rede, distribuido gratuitamente em vários lugares da internet); 6) E-Mail (o seu endereço de correio eletrônico); 7) Sistema (os consoles que você possui); 8) Gêneros Favoritos (os tipos de games que você mais gosta); 9) Jogos Favoritos (seus games preferidos); 10) Personagens Favoritos (seus ídolos dos games); e 11) Frase (escreva o que vier na cabeça). Envie seus dados para:

Revista Gamers - Seção Correio
Rua Pio XI, 230 - Alto da Lapa
CEP 05060-000 São Paulo - SP

Ou então envie seus dados via E-Mail para gamers@edescala.com.br, colocando no Subject/Assunto "Seção Correio".

Danilo Zanon
Nick: Danilospfc
Idade: 16
Cidade/Estado: São Bernardo - SP
ICQ: Não Tenho
E-Mail: danilo-spfc@bol.com.br
Sistema: PC e GBC
Gêneros Favoritos: Adventure, luta, corrida e futebol
Jogos Favoritos: Parasite Eve 2, série Street Fighter e KoF, série RE e Winning Eleven 4
Personagens Favoritos: Ryu e Lara Croft
Frase: Quero conhecer garotas que curtam video game e queiram bater um papo

José Augusto Altran
Nick: Nick, Wod
Idade: Hein? O que é óbvio... brincadeirinha... 16
Cidade/Estado: São Caetano do Sul - SP
ICQ: 79391069
E-Mail: [rapttor@bol.com.br], [Wodkarine2@ig.com.br] e [raptor0@hotmail.com]
Sistema: PlayStation, Super NES, Game Boy, Master System, Atari... PS2 em breve!!!
Gêneros Favoritos: RPG kick ass!!! Gosto de todos os outros tipos como Luta e Survival
Jogos Favoritos: Final Fantasy VII, Xenogears, Mario RPG, Resident Evil 3, Pokémon Silver, Marvel VS Capcom, Tomb Raider 2, Metal Gear...
Personagens Favoritos: Aeris, Seph, Red, Kiros (FF), Asuka (Eva), Sabrina, Articuno, Lugia, Dragonair, Haunter (Pokémon), Dan, Gouki, Wolverine (MvsC), Kenny, Cartman (South Park), Bizzarro Gargalhada, Frango Loiro, Karen Maeda, Paula Su, Sae Jin, Fabiana, Nathalia, Cris, Pio XI, etc. etc. etc... ah, e claro: Allan Martins Altran, o incrível homem de uma sombrancelha só!!!
Frase: Queria ser bom que nem o Allan!

Patrick Seabra Guimarães
Nick: Azariel
Idade: 13 anos
Cidade/Estado: Goiânia - GO
ICQ: 85757273
E-Mail: patricks@ih.com.br
Sistema: PlayStation
Gêneros Favoritos: Adventure, RPG
Jogos Favoritos: Série Resident Evil
Personagens Favoritos: Squall (FFVIII)
Frase: Tudo na vida é passageiro, menos vendedor de pamonha e cobrador.

Cristiano D. de Oliveira
Nick: Piccolo SuperNamekSayajin (ou Iceman)
Idade: 13 anos
Cidade/Estado: São Gonçalo - RJ
ICQ: com defeito, he, he...
E-Mail: cris_ser@super11.net
Sistema: Super Nintendo, PlayStation
Gêneros Favoritos: RPG
Jogos Favoritos: Suikoden II, série FF, Xenogears, Brave Fencer Musashi, Dew Prism e outros
Personagens Favoritos: Iori (KOF), Gambit (X-Men), Iceman (X-Men), Piccolo (DBZ)
Frase: Sei lá... let's be friends, he, he...

Rafael Costa da Silva
Nick: Fério
Idade: 15 anos
Cidade/Estado: Andradas - MG
ICQ: 82741043
E-Mail: ferio@mailbr.com.br
Sistema: Nintendo 64, PlayStation e Game Boy Color
Gêneros Favoritos: RPG, Estratégia, Survival Horror (e seus derivados) e Luta
Jogos Favoritos: Final Fantasy VII, Street Fighter II, Command & Conquer e Resident Evil (e seus derivados)
Personagens Favoritos: Ken Masters, Iori Yagami, Cloud, Aeris, Terry Bogard, Ryo Sakazaki, Jill Valentine e Rebecca Chambers
Frase: Sou, ao menos um pouco, parecido com você: curto games também, mas não faço minha vida disso (apenas uma grande parte dela!)

Laís
Nick: Athena
Idade: 13
Cidade/Estado: Londrina - PR
ICQ: Não Tenho
E-Mail: redbull@ilovechocolate.com
Sistema: NES, SNES, Mega Drive, PlayStation
Gêneros Favoritos: RPG e Luta
Jogos Favoritos: KOF, Star Ocean 2, Legend of Dragoon, Wild Arms, Breath of Fire I e II, etc...
Personagens Favoritos: Athena Asamiya (KOF) e Rinoa (Final Fantasy VII)
Frase: "Quem quer faz, quem sabe ensina, quem não sabe nada ensina educação física"

Gamers... ao resgate

Olá pessoal, tenho muitas dúvidas. Me ajudem!!! ❶ Qual é o password de Wild Arms 2, na versão japonesa, na fase Alchemic Plant? ❷ No Resident Evil, qual é a verdadeira ordem da história? Alguns dizem que é o 2 e depois o 3, outros dizem o contrário... queria saber a verdade. ❸ Qual é o código para pegar o último chefe de KOF '99? ❹ Quando sai uma Gamers Book de The Legend of Dragoon, Wild Arms 2, Breath of Fire IV, Legend of Mana e Chrono Cross?

REINALDO LINS BARTO
UBERABA - MG

Fica frio, Reinaldo, nós temos as respostas que você precisa. Vamos lá: ❶ Esta é uma dúvida que persiste até os dias atuais. A password para abrir a porta em Alchemic Plant na versão japonesa de Wild Arms 2nd Ignition é, preste atenção, "Toromu". A palavra deve ser escrita com os caracteres em katakana. Caso você não entenda nada de japonês e seja colecionador da Gamers, confira na edição 69, no Espaço do Leitor, a resposta ao leitor Otávio Silva Amorim (página 23), que contém esta palavra transcrita com seus caracteres em japonês, como ela deve ser inserida no game. ❷ Muito bem, vamos desde o princípio de tudo. Depois de Resident Evil, com a fuga de Brad (o piloto do helicóptero), Rebecca, Barry, Jill e Chris, eles reportam os acontecimentos para as autoridades de Raccoon City. Brad e Jill ficam na cidade, enquanto Barry visita sua família e Chris parte para Europa para investigar sobre a Umbrella. Rebecca está em outra "missão". Deste ponto de vista, você terá Resident Evil 3 na seqüência. As experiências da Umbrella chegam até a cidade que se torna um campo de batalha. RE3 é dividido em duas partes, 24 horas antes dos acontecimentos de RE2, sendo Jill infectada pela versão do vírus carregado por Nemesis (a melhor versão biológica criada pela Umbrella). Depois disso, tome o enredo de RE2, apresentando a chegada de Leon e Claire até a cidade (ainda que muitas coisas visuais não façam jus aos acontecimentos). Depois da conclusão de RE2, volte ao enredo de RE3 e assim vai. ❸ Não é possível jogar com Zero, o último chefão de KOF2000; contudo, se você se contentar com a possibilidade de controlar a não menos poderosa subchefe Kula, confira o truque na resposta à primeira pergunta do leitor Rodrigo Marim Bonadio, nesta mesma edição. ❹ Algo incerto, mas o futuro dirá.

Gamers... ao resgate 2!

Pessoal da Gamers, esta é a segunda carta que escrevo e espero obter respostas. Gostaria de esclarecer dúvidas sobre dois jogos, aí vão elas: ❶ Cheguei em uma parte de Wild Arms 2 (americano) e não consegui passar. É a Alchemic Plant. Na porta onde se deve digitar uma password já tentei vários e diferentes, mas nenhuma funcionou. Qual é a password? ❷ Em Lunar Silver Star Story Complete estou preso numa torre chamada Myght's Tower. Nesse lugar existem 4 entradas e desenhos no chão de cada uma: na entrada de cima tem o desenho de uma lua, na entrada inferior tem o desenho do planeta saturno, a entrada da esquerda o desenho de uma estrela e na entrada da direita tem o desenho de um sol. O que devo fazer nessa parte? Vou ficar por aqui esperando que minhas dúvidas sejam respondidas, pois já faz tempo que quero detonar esses jogos. Até a próxima!

VALDICLEI COREIA SANTOS
LARANJEIRAS - SE

Mais dúvidas sobre RPGs... Até mesmo os games mais antigos continuam a oferecer dor de cabeça, mas nós estamos aqui para ajudar. Então, Valdiclei, vamos lá: ❶ De novo a Alchemic Plant de Wild Arms 2nd Ignition!!! Como a sua versão é a americana, digite ISK e resolva os seus problemas. ❷ Bem, você está diante de um puzzle de solução simples pelo método "tentativa e erro". Mesmo assim, se você não encontrou a solução, entre pelas portas na seguinte ordem: planeta, estrela, sol e lua. Resolvido?

Meu desenho, *ahhh....*

E aí galera da Gamers, tudo bem com vocês? A revista está muito boa. É a segunda vez que escrevo, tenho algumas perguntas e sugestões para vocês esclarecerem. ❶ Por exemplo: eu mandei um desenho no final do mês de agosto, depois de quanto tempo ele vai ser publicado se for escolhido? ❷ Porque vocês não fazem um Top Ten para elegermos os melhores personagens dos games? ❸ Meu personagem preferido é o Shoma (Rival Schools), ele vai estar em SNK VS Capcom? ❹ Além de Dragon Ball, Tobal e Chrono Trigger, Akira Toriyama já desenhou personagens de outros jogos? ❺ Coloquem mais figuras de personagens de mangá, se não for pedir muito. Bom, vou ficando por aqui.

MICHAEL VALADARES FERREIRA
CAMPOS - RJ

Vindo de um lugar onde não só tem peixe (não os santistas) e muito menos onde o "rio" faz a

curva... tá, ficou meio sem sentido esta entrada, mas é apenas para não repetir a mesma coisa. Tudo na boa Michael? Bem, esclarecer o andamento das coisas por aqui é um tanto difícil, mas vamos tentar. ❶ Assim que os desenhos chegam, são arquivados para serem usados nas edições da Gamers, ou seja, o desenho nem sempre chega e já vai ser escolhido. Para cada nova seção Feras do Traço, escolhemos alguns desenhos e os demais são guardados novamente para futuras edições. ❷ Estão vendo, não é pessoal? E só a galera contribuir que reservamos um espaço aqui. ❸ Não. ❹ Sim, você esqueceu de toda a série Dragon Quest. ❺ É... vamos avaliar o caso.

Aprendendo a escrever?

Oi pessoal da Gamers!!! É a primeira vez que escrevo e ao contrário do que outros leitores fazem, não vou me rasgar em elogios. Não que a Gamers não seja boa, mas falta algo que eu tenho certeza que outros leitores irão concordar comigo: pôsteres! Gostaria que minha carta fosse publicada já que estou prestando meu apoio moral ao leitor e reivindicador Renato Carlos do Nascimento, sobre a fabricação de consoles PlayStation 2 no Brasil. Mas vamos às dúvidas: ❶ Terminei o jogo Galerians e gostaria de saber como faço para acionar os outros filmes deste jogo. ❷ Atualmente estou jogando FFIX, como é o primeiro FF que jogo, estou aprendendo "na marra" como funcionam certas coisas, mas ainda restam algumas dúvidas sobre o menu de armas e no jogo de cartas. Mais uma coisa, em algumas batalhas aparecem bichinhos pacíficos, como por exemplo joaninha, coelhinho... sei lá. Enfim com esses bichinhos "meiguinhos" o que faço? Bom, por enquanto é só isso. Até mais.

Rejane de Melo
Itapevi - SP

Olá, Re. É um prazer saber que a revista está incentivando as pessoas a escrever suas primeiras palavras (brincadeira). Nesta parte de "pôsteres", fica difícil colocá-los na revista por muitas razões (mas é lógico que todo leitor que se preze adora receber um agradinho), mas nesta parte contamos com o tempo e "decisões da cúpula Gamers". Mas deixando as brincadeiras de lado, tocando no assunto PlayStation2 fabricado no Brasil, esperamos a colaboração da galera – vamos movimentar, galera! Sem querer deixá-la na mão: ❶ Isso é um pouco complicado Rejane. As seqüências em CG (os filmes) que você procura podem não ter sido acionados enquanto você progredia no jogo – muitas destas cenas são acionadas quando você chega perto de objetos, lugares e em determinadas salas depois de certos eventos, ver mensagens... o jeito é jogar novamente e "fuçar" todos os lugares. ❷ O mais importante de tudo é que você tenha pelo menos um conhecimento básico em inglês (caso seja essa a sua verão de FFIX; caso contrário, compre o americano), já que o próprio game oferece dicas sobre tudo (aperte o botão Select para ativar o Help). Ao equipar armas, além de se preocupar em elevar os seus atributos, fique atento para as habilidades que elas oferecem na janela inferior direita. As que estão "acesas" podem ser aprendidas pelo personagem equipado; logo que você preencher a barra de AP, a habilidade fica definitivamente com o personagem. Quanto às cartas, preste bastante atenção nos quatro valores de cada uma: o primeiro dígito é o poder de ataque da carta, o segundo é o tipo de carta (P para ataque físico, M para ataque mágico), o terceiro dígito é a defesa física e o quarto representa a defesa mágica. O Tetra Master (Quad Mist na versão japonesa) é um jogo muito complexo (instruções mais avançadas envolvem, por exemplo, cartas do tipo X e A) e um tutorial detalhado sobre suas regras e manhas levaria páginas e páginas; o jeito é treinar, treinar, treinar... Os bichinhos pacíficos a que você se refere pedem algum tipo de pedra preciosa; não os ataque e forneça o que eles pedem (use o item neles) para ganhar muito AP. Além disso, se você encontrar e satisfizer os 9 deles, você poderá utilizar ataques físicos para derrotar Ozma. Quem é este? O chefe mais difícil de FFIX, secretamente escondido na tumba de Eidolons no Chocobo Air Garden (quando você já estiver com Choco dourado e os seis Chocograph Pieces), que fornece o item Pumice, capaz de ensinar a invocação mais poderosa do jogo para Dagger: Ark. E já que, por enquanto, não há mais dúvidas, até a próxima.

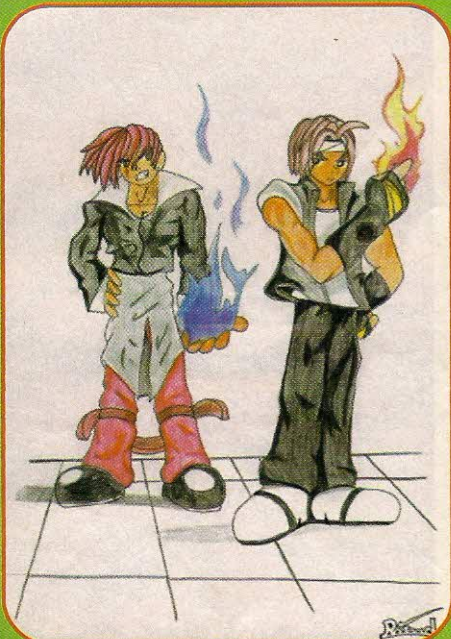
FINAL FANTASY IX
ファイナルファンタジーIX

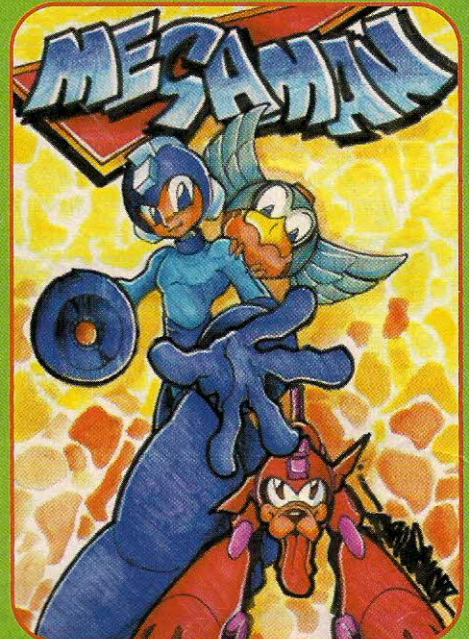
Luigi Papa Lopes
Nick: Luigi Papa
Idade: 23 anos
Cidade/Estado: São Vicente - SP
ICQ: 62435586
E-Mail: mestre_do_jogo@uol.com.br
Sistema: Sega Saturn e Dreamcast
Gêneros Favoritos: RPG, Ação, Aventura e Luta
Jogos Favoritos: Sonic (todas as versões), RPGs, jogos da série Versus (X-Men VS Street Fighter, etc.)
Personagens Favoritos: Sonic, Ken, Wolverine, Duke Nukem
Frase: Sou um SEGA-Maníaco!!

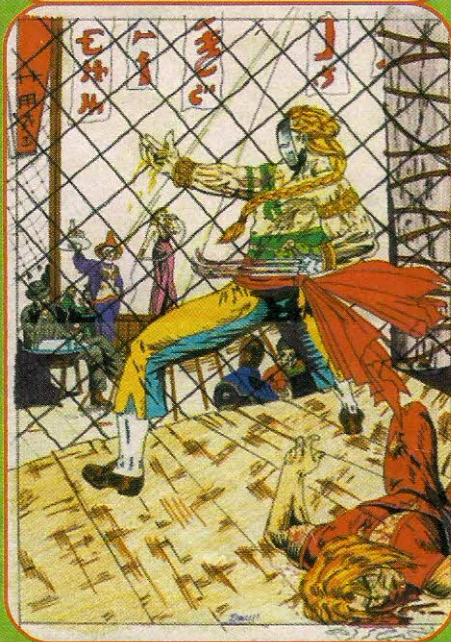
Rafael S. Freitas
Nick: Principe_Evil
Idade: 16 anos
Cidade/Estado: Rio de Janeiro - RJ
ICQ: 74169398
E-Mail: rafael@evamail.i-p.com
Sistema: PlayStation, PC
Gêneros Favoritos: RPG, Ação, Corrida
Jogos Favoritos: Xenogears, Tenchu, Driver, KOF'99
Personagens Favoritos: Athena (KOF), Sephiroth (FFVII), Sogetsu (Samurai Shodown IV)
Frase: Tudo na vida é passageiro, menos trocador e motorista...

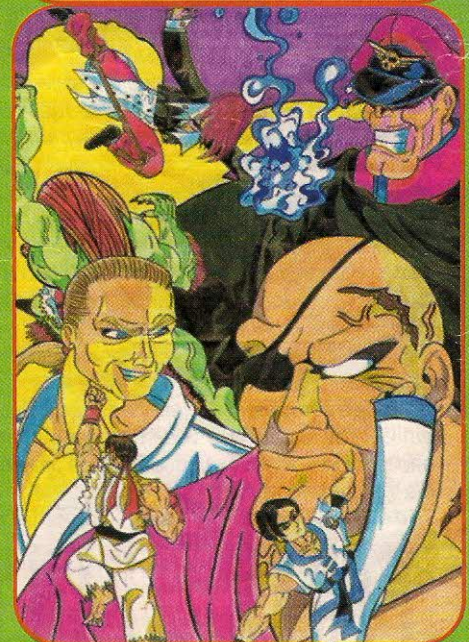
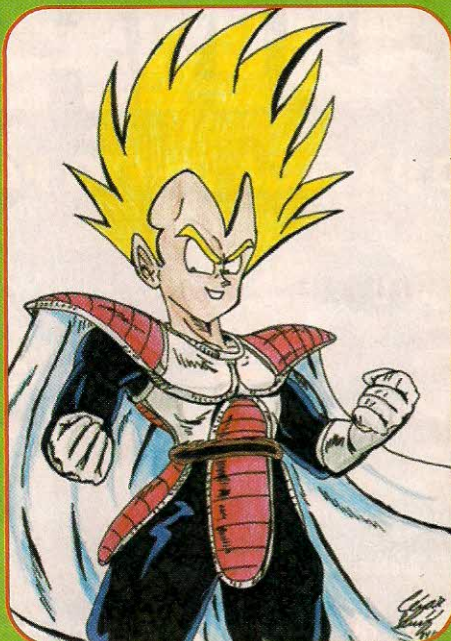
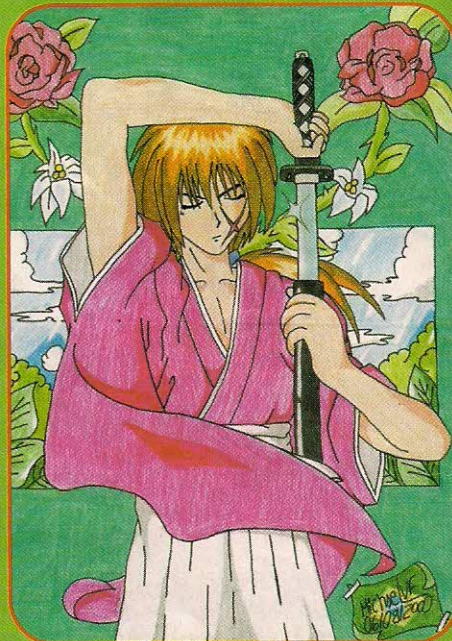
Fernando Moritz dos Santos
Nick: Moritz
Idade: 20 anos
Cidade/Estado: Guaíra - PR
ICQ: 41752832
E-Mail: moritz@f1net.com.br
Sistema: Super NES, Nintendo 64, Saturn, PC
Gêneros Favoritos: Pinball, Luta, Estratégia
Jogos Favoritos: Série Pro Pinball, The King of Fighters e Worms Armageddon
Personagens Favoritos: Terry Bogard
Frase: Só Jesus Cristo Salva!

Osvaldo Lira de Assunção Jr.
Nick: Osvaught (Osvaldo+Onslaught)
Idade: 21 anos
Cidade/Estado: São Vicente - SP
ICQ: —
E-Mail: osvaught@uol.com.br
Sistema: Genesis, Saturn, Dreamcast
Gêneros Favoritos: Luta
Jogos Favoritos: —
Personagens Favoritos: Terry Bogard & Blue Mary
Frase: Não me leve a mal, conseguiu acordar o lobo dentro de mim (Terry Bogard, KOF'97)

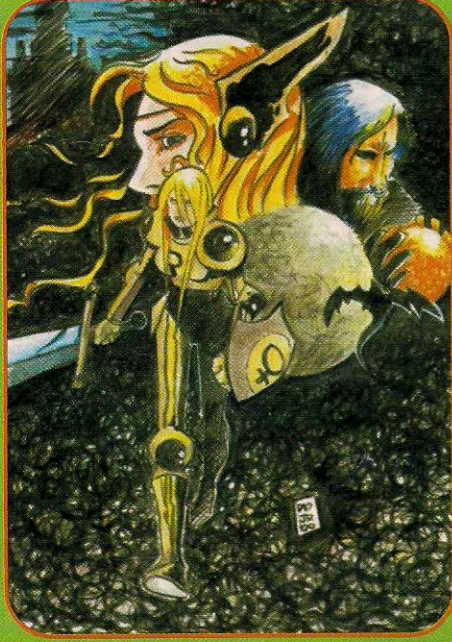
PS1: Lembre-se que este espaço é apenas para comunicação por rede (via E-Mail ou ICQ) e não para troca de correspondência.
PS2: Ao enviar sua ficha, você automaticamente está autorizando a publicação destes dados na revista.
PS3: Não nos responsabilizamos por conversas, discussões, negociações, transações, outros ões e casamentos que resultarem desta seção.

Ricardo de S. Sanches
Ribeirão Preto - SP

Érica Araujo da Silva
Capão Redondo - SP

Antonio Carlos do Carmo
Santo André - SP

Donis Wagner Alves
Goiânia - GO

Nilton Oliveira de Souza
Natal - RN

Washington L. de O. Leite
Guaratinguetá - SP

Osney da Silva
São José dos Campos- SP

Cezar Luiz dos Santos
Francisco Beltrão - PR

Michael Valadares Ferreira
Campos - RJ

Radson A. da Silva
Paulista - PE

Diocir J. A. Junior
São Paulo - SP

Marcio dos Santos Clara
Goytacazes - RJ

DAYTONA USA

O GRANDE CLÁSSICO DA SEGA DIRETO PARA O SEU DREAMCAST

Para muitos fãs Daytona USA é um dos melhores jogos de corrida já criados. Com belos gráficos, jogabilidade e um modo que ligava 8 jogadores no arcade, este jogo acabou saindo para o Saturn e criando mais duas seqüências Daytona USA 2 para o arcade e Daytona USA: Championship Circuit para o Saturn. E a cada nova seqüência lançada este jogo era melhorado. E a mais nova versão para o Dreamcast continua com essa reputação. Mesmo que esta versão tenha o mesmo nome da original, ela traz muitas coisas novas. Há 9 pistas disponíveis, incluindo seis dos dois lançamentos do Saturn e mais três pistas novas: Circuit Pixie, Rin Rin Rink e Mermaid Lake. Mas estas novas pistas não são apenas um bônus comum. Pois cada uma delas traz inovações legais como curvas fechadas, morros e obstáculos. Adicionalmente não importa o modo que estiver jogando estas pistas, elas poderão ser corridas ao contrário, combinadas e espelhadas.

Inicialmente há 4 carros para escolher, incluindo o Hornet original. 6 novos carros poderão ser habilitados quando completar o modo Championship do jogo. Outras opições, como tipo do pneu, numero de oponentes, tipo de transmissão, cor do carro e etc também estão disponíveis. Mas o que mais interessa neste lançamento é o modo em rede. Usando o modem do Dreamcast você vai poder desafiar mais três pilotos desconhecidos para uma corrida, em uma das nove pistas do jogo. E o mais surpreendente de tudo é que mesmo com alguns slowdowns, o modo online é tão suave quanto o modo offline. Mesmo que o jogo aceite o modem de 56K da Sega é muito confuso e perturbador que ele não aceite o adaptador de banda larga. Mesmo se você não tiver acesso à Internet este jogo ainda será muito divertido, pois esta série sempre foi conhecida por sua ótima jogabilidade. Um aspecto importante deste jogo é que os carros não são iguais às versões do Arcade e do Saturn, pois eles trazem algumas diferenças de breque e nas curvas, isso não é uma crítica,

apenas achamos isso interessante.

O design do controle também é muito bom e não nos ofereceu problemas em nenhuma parte do jogo. O mais importante é que o Daytona USA do Dreamcast mantém o sentimento de seus antecessores. As corridas ainda são rápidas e requerem muita habilidade, enquanto a física do jogo continua inesquecível. Mesmo se estiver na velocidade mais alta não vai vencer a corrida se ficar batendo em tudo. A AI do computador também melhorou bastante, mas ainda exibe muitas mancadas. Na maior parte os oponentes controlados pelo computador tendem a seguir uma linha predeterminada na pista, sempre abrindo passagem para você. No entanto estas linhas predeterminadas são muito bem feitas para garantir que você faça uma corrida limpa e garanta o seu primeiro lugar.

Os gráficos

Se o modo online do jogo e a corrida limpa não o agradar, com certeza os visuais do jogo irão. Falando graficamente, esta versão do jogo é infinitamente superior a qualquer outra versão já lançada. Em fato, mesmo que a qualidade de textura seja um pouco baixa, este jogo garante o seu lugar ao lado de Test Drive Le Mans e Sega GT. Com 40 carros na tela de uma vez e muitas animações de fundo, este jogo é muito belo e não tem nenhum slowdown. Isso sem falar que as pistas antigas foram melhoradas, como morros que antes eram quadrados estão agora bem suaves, lugares abertos que eram vazios, agora estão repleto de helicópteros e pássaros e etc. Até o modo de dois jogadores com a tela dividida ao meio é muito bom, repleto de detalhes e com animações. Quatro visões diferentes adicionam ainda mais para o jogo.

O som

É claro que nenhuma versão de Daytona USA estaria completa sem belos efeitos sonoros, um comentarista e uma ótima música de fundo. O lançamento do Dreamcast traz tudo isso. A variedade de efeitos sonoros é impressionante. Cada veículo tem seu próprio barulho de motor e você pode ouvir cada efeito sonoro como nas derrapadas e o carro passando por solos diferentes. Todas as músicas populares que fizeram sucesso na época do Saturn voltaram, em adição a novas músicas para as três pistas novas. Vocês que já conhecem a trilha sonora de Daytona sabem do que estamos falando e para os que não conhecem, fiquem tranqüilos, pois sabemos que vão gostar. O comentarista também ganhou falas novas sem falar em mais qualidade em sua voz, mas nada de tão significativo.

Finalizando

Daytona USA para o Dreamcast realmente é a volta de um clássico. Muita variedade em pistas, carros e opções fazem deste jogo fresco e novo, enquanto a adição de jogo online irá lhe tirar algumas noites de sono.

Ficha Técnica — Gamers

Dreamcast

Daytona USA

Produção: Sega	Criação: Sega
Origem: EUA	Gênero: Corrida
Jogadores: 8	Memória: GD

Site: www.sega.com

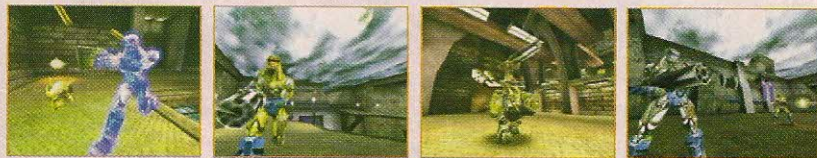
Avaliação — Gamers

Gráficos	4.5
Som	4.5
Jogabilidade	4.0
Durabilidade	4.0
Acabamento	4.5

4.3

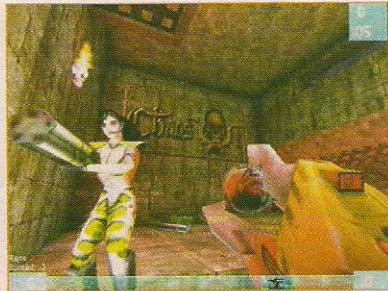
Prós & Contras — Gamers

Prós: A adição do modo online · Mais pistas e novas músicas · Pistas clássicas remodeladas com mais detalhes · Diversão nota 10!

Contras: Alguns slowdowns durante a corrida

SUPORTA BANDA LARGA? SIM. OITO JOGADORES ONLINE? SIM. MELHOR QUE QUAKE III ARENA? CLARO QUE SIM!

Mesmo que dissermos que gostamos de jogos de tiro em primeira pessoa desde a época de Wolfenstein e Doom. É que realmente nos apaixonamos por este gênero com o lançamento de Quake. Jogar Quake em um PC não parece muita coisa hoje em dia, mas além de ser um dos melhores jogos daquela época, muitos ainda tiveram a sorte de jogar este ótimo jogo contra amigos todos os dias. Foi a combinação de um jogo de tiro em primeira pessoa, junto com o trabalho em equipe que realmente o deixa grudado neste gênero até hoje. Alguns anos depois recebemos Unreal Tournament para o Dreamcast, um título que iria suportar oito jogadores ao mesmo tempo, toneladas de mapas e modos e é claro, um adaptador de banda larga. E devemos dizer que Unreal Tournament é o melhor jogo de tiro em primeira pessoa para o Dreamcast até agora. Ainda vimos que alguns fãs de Quake ficam tristes em ver que Unreal Tournament ultrapassou o fabuloso Quake III Arena. Foi difícil para tomarmos esta decisão também, ambos os jogos têm belos visuais e modos de jogo, então por que o Unreal Tournament é melhor?

Bem, em primeiro lugar você deve tirar o chapéu para a enorme quantidade de modos que o UT vem. Mesmo que Q3A venha com uma boa quantidade de mapas, UT vem com 60 mapas bem variados e diferentes. Por causa da memória do Dreamcast

a Secret Level teve que fazer algumas fases menores para a versão do console. Mas no entanto você recebe tantos mapas para jogar que até esquece que são um pouco menores. No aspecto online, UT vence facilmente de Quake III porque acomoda 8 jogadores contra 4 de Quake III. O melhor de tudo é que mesmo quando não tem mais 7 amigos virtuais para descarregar sua munição, você ainda pode empregar os Bots. Então só por aceitar 8 jogadores ao mesmo tempo, UT é melhor do que Quake III?

Bem, essa decisão não é tão simples assim. É o mesmo que perguntar para os fãs de jogos de luta 2D, qual série é a melhor: Street Fighter ou King of Fighters? É tudo uma questão de gosto. Em muitos casos a preferência é Quake, pois ele requer mais habilidade e tempo de treinamento, você não aprende tudo de uma vez logo que pega o jogo. E no caso de UT qualquer pessoa acaba jogando bem, pois é muito mais fácil lhe dar com as armas.

Os gráficos

Do ponto de vista visual, UT é muito impressionante. É claro que quando está jogando online a framerate é um pouco alterada quando entram novos jogadores no calor do momento. Com o adaptador de banda larga a framerate fica um pouco mais estabilizada assim como as animações. Deixando isso de lado, o jogo corre em um bom framerate. A qualidade das cores e da textura é muito boa, mesmo que perde alguns detalhes quando enfrenta um inimigo no modo de tela dividida ao meio. Os efeitos especiais do jogo continuam animais e como mencionado acima, as fases do jogo foram um pouco reduzidas, o que não é problema, pois o jogo continua muito divertido e tem muitos mapas.

No mundo de UT você recebe as armas básicas como metralhadoras e pistolas. Adicionalmente o jogo contém algumas armas mais sangrentas como espadas que irão decapitar seu inimigo com a mira adequada. O jogo fica ainda muito mais interessante quando você percebe que cada arma tem duas funções que adicionam muito mais para a estratégia do jogo.

Por exemplo, o tiro secundário do Shock Rifle é uma enorme bola de energia que se aproxima lentamente de seu alvo e se você mudar para a arma primária e atirar nesta bola, vai causar uma enorme explosão que irá pulverizar quem estiver por perto. Esta tática é muito boa contra inimigos que estão escondidos atrás de um pilar ou algo assim.

A jogabilidade

No entanto pode-se ter alguns problemas com o jogo. Mesmo que agrade muito, a configuração do controle apresenta uns probleminhas com o sistema de mira automática que ele tem. Este sistema mira automaticamente em um inimigo que se aproximar. Ele funciona muito bem, no entanto, de vez em quando pode-se mirar e atirar em inimigos que não quer matar. Sim, claro, você pode desligar esta opção, mas fazendo isso, você apenas vai ficar em desvantagem com os outros jogadores.

Mesmo que a experiência online com o jogo tenha sido muito boa, ela não foi sem falhas, até mesmo com o adaptador de banda larga, durante o calor de uma batalha, percebe-se um Lag quando um jogador novo entrava. (LAG deixa o jogo um pouco mais devagar). Mas tirando estes problemas, como dissemos anteriormente, este é um dos melhores jogos de tiro em primeira pessoa.

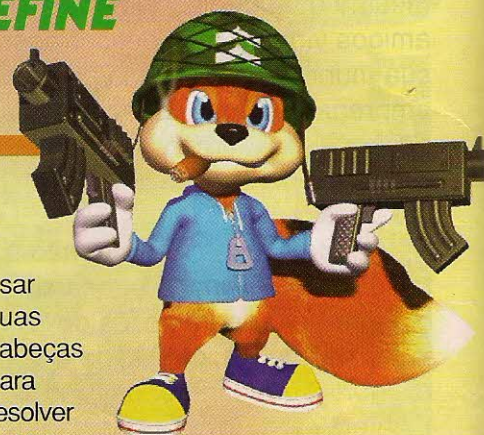
CONKER'S BAD FUR DAY

INOVADOR E CRIATIVO! ISSO DEFINE ESTE GRANDE GAME DA RARE!

Não é sempre que um personagem que era bonitinho e meigo se torna um esquilo louco que urina em seus inimigos quando não está rolando em problemas. O original Twelve Tales Conker 64 foi mostrado na E3 há alguns anos, mas o produto final provou ser muito diferente do que se esperava. Este é um dos títulos mais hilariantes já criados. Mas não é só isso, além de piadas rudes e conteúdo altamente sexual e violento, este jogo traz belos gráficos e um controle muito bom. Deve ser citado mais uma vez que este jogo não é para crianças. Mas aqueles que são maiores, podem jogar este incrível game.

Jogabilidade

Conker's Bad Fur Day não é bem um jogo de plataforma 3D, a não ser o jogo tradicional da Rare, ele é mais um jogo de ação-plataforma. Isso acontece porque você não precisa ficar procurando itens como nos jogos Banjo-Tooie e Donkey Kong 64. BFD traz uma combinação muito legal de pulos e mecanismos de exploração e um sistema onde você vai encontrar um enorme controle no chão com o botão B, se ficar em cima deste botão e apertar o botão B Conker vai receber novas habilidades. Por exemplo, no começo do jogo, se você apertar o botão B nos primeiros controles que encontrar, Conker vai beber um pouco de Alka-Seltzer para acabar com a sua ressaca. Mais para frente você ativa estes botões para poder usar facas e até armas de fogo no velho estilo de Matrix. Estes botões ajudam a manter a ação do jogo sempre contínua e refrescante e ao mesmo tempo este jogo usa muitos esquemas parecidos com os de Mario 64.

Conker se encontra em um enorme mundo 3D onde ele vai encontrar inimigos e aliados em um dos melhores jogos de plataforma já produzido. Neste jogo não importa o caminho que pegar, vai sempre encontrar uma aventura secundária para cumprir e logo que completar esta aventura vai encontrar outra e outra. Em fato você poderia ficar jogando este jogo por 15 horas sem se cansar, ou até mesmo piscar. Os botões que lhe dão habilidade o ajudam a resolver vários puzzles do jogo e os jogadores sempre terão que usar suas cabeças para resolver estes quebra-cabeças.

E o melhor de tudo é que este jogo recebeu um script muito bem feito com cenas de filmes e paródias com pessoas da vida real que vão matá-lo de tanto rir. Neste jogo você vai viajar em mundos que foram inspirados em filmes como The Matrix, O resgate do Soldado Ryan, Terminator entre outros e irá encontrar de tudo, desde animaizinhos meigos até os mais mortais. Sem falar que você vai ouvir muitos palavrões em inglês, cenas hilariantes como pequenos coelhinhos fumando e bebendo e outros animais meigos sendo triturados até a morte. Isso são apenas alguns exemplos do que deve esperar deste jogo. Há tantas piadas e variedades no jogo que acaba deixando você desejando para que ele nunca acabe. A Rare também adicionou a opção de ver as cut-scenes que já passou pelo jogo, perfeita para mostrar aos seus amigos os pontos engraçados do jogo.

Multiplayer

Os modos de multiplayer que

a Rare criou para este jogo são um dos melhores e novamente a variedade é a chave. Os modos são Beach, Raptor, Race, War, Heist e Tank, um diferente do outro. Todos estes modos são suaves com um ou dois jogadores mas o framerate cai consideravelmente no modo de quatro jogadores. O nosso jogo favorito é o Beach no qual você assume a pele ou dos Frenchies ou dos Tediz. Os Tediz são basicamente nazistas, os quais devem atirar nos Frenchies (franceses) antes que eles escapem de Paris. Eles estão armados com três armas diferentes e devem barrar a saída dos franceses antes que eles conquistem a liberdade. Os Tediz tem acesso à um lançador de foguetes, uma arma automática e um Sniper Rifle. Qual arma que vai ser usada depende da situação e a sua vitória depende de sua habilidade.

Os modos de Multiplayer do jogo servem como ponto de venda tanto quanto o modo de um jogador.

Gráficos

A Rare sempre foi conhecida por seus belos gráficos e ela não dá mancada com BFD. Os gráficos deste jogo são realmente muito belos e bem feitos, como somente a Rare poderia fazer. Os mundos nos quais o esquilo viaja são totalmente em 3D, bem detalhados e com muitos efeitos de luz.

Conker recebe um sistema de expressão facial que emula o seu humor durante a sua jornada. Isso sem falar que todas as falas do jogo são acompanhadas pelos lábios dos personagens. Logo que iniciar o jogo vai ver as belezas que a Rare pode fazer, dos lagos bem feitos, até as colinas bem detalhadas você não vai conseguir segurar o seu queixo. Os jogadores não vão acreditar em quanto estilo BFD tem. E isso nos faz pensar, se o time do Conker foi capaz de produzir tudo isso em um Nintendo 64, imagine o que eles vão poder fazer no GameCube? Já estamos esperando!

Som

Apresentado completamente em Dolby Surround Sound, BFD traz provavelmente a melhor experiência em som para o Nintendo 64. O jogo traz horas de falas completas entre os personagens, tudo com seus respectivos sotaques e manias. Dracula, por exemplo, tem um sotaque diretamente tirado dos filmes. E por outro lado os zumbis irão produzir sons que irão dar arrepios nos jogadores. O jogo também traz ótimos efeitos de ambiente que adicionam e muito para o clima das fases.

Além de tudo isso você também vai receber uma ótima música de fundo. Algumas músicas irão fazer com que os jogadores cantem junto com elas. Há músicas Techno inspiradas em The Matrix, músicas na selva e as de casas mal assombradas. Os sons são claros como cristais. E é maravilhoso que tudo isso tenha vindo de um cartucho.

Finalizando

BFD é um jogo brilhante e um dos favoritos até agora. A Rare realmente se superou em trazer este jogo para o Nintendo 64 que está no fim de sua vida. A adição do sistema de botões que dão novas habilidades para Conker deixa o jogo mais fresco, isso sem falar no modo de Multiplayer que sinceramente poderia ter sido tirado deste cartucho e ser vendido como outro jogo à parte.

Além de ter um ótimo controle e gráficos, este jogo tem piadas muito boas e pesadas. Este jogo definitivamente não deve nem chegar perto de uma criança, pois ele é constituído na maior parte por cenas de sexo e de violência, sem falar nas piadas pesadíssimas.

Um jogo de plataforma 3D completamente inovador e criativo, este jogo acaba se saindo como um dos melhores jogos para o Nintendo 64. Este é um grande sinal do que a Rare está planejando fazer.

•FICHA TÉCNICA — GAMERS

Nintendo 64

Conker's Bad Fur Day

Produção	Criação
Rare	Rare
Origem	**Gênero**
EUA	Aventura
Jogadores	**Memória**
4	N/A

Site: www.rare.com

•AVALIAÇÃO — GAMERS

GRÁFICOS	5.0
SOM	5.0
JOGABILIDADE	5.0
DURABILIDADE	5.0
ACABAMENTO	5.0

5.0

•PRÓS E CONTRAS — GAMERS

Prós: Os temas de cada personagem • Texturas, efeitos de luz, sombras e transparência • O game é diversão garantida!

Contras: Pena que um game tão legal seja um pouco curto

FEAR EFFECT RETRO HELIX

O QUE JÁ ERA BOM FICOU AINDA MELHOR!

Lançado no começo de 2000, Fear Effect da Kronos foi denominado um jogo mediano por toda a crítica. Enquanto a sua história, apresentação e quebra-cabeças eram soberbos, os enormes loading times e os Save Points escondidos impediam que este jogo fosse perfeito. Mas logo os produtores resolveram lançar uma seqüência e com isso concertaram quase todos os problemas que infestaram o primeiro jogo, resultando em um dos melhores jogos deste ano. A primeira melhoria fica óbvia logo no começo do jogo, que oferece um controle 3D parecido com o de Metal Gear Solid ao invés do básico controle de Resident Evil. O estilo 3D é bem eficaz. Neste sistema o personagem realmente vai para a direção que apertar no controle, mesmo se a câmera mudar. Nos dois controles você vai observar uma mira verde que irá ficar parada em um só inimigo. Com este novo esquema de controle, FE2 se torna um dos melhores jogos até o momento.

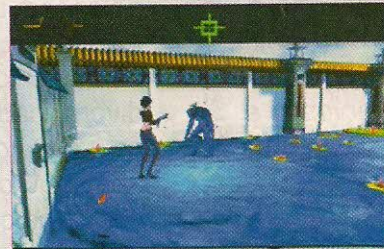
Neste jogo você pode morrer em um piscar de olhos. E como há inimigos em cada canto do jogo, você de quebra também vai encontrar vários Save Points. Outra grande melhoria feita em cima do primeiro jogo é que não há mais aquele longo loading time depois que você morre e agora irá levar apenas alguns segundos para voltar para a ação após morrer.

Morrer e recarregar se tornou parte da jogabilidade, ao invés de bombardear o jogador com uma longa série de desafios simples, o jogo traz um número menor de obstáculos difíceis. Neste jogo você vai usar muito a sua arma, o que é uma boa coisa. Mas não é para dizer que Fear Effect Retro Helix é só batalhas com armas. Você vai ter que pensar tanto quanto lutar neste jogo. Você vai encontrar muitos puzzles variados aqui, indo do básico "destranque a porta" até outros mais complexos e que requerem mais lógica. A maioria dos quebra-cabeças são bem simples, mas alguns irão realmente queimar seu cérebro.

Além das batalhas e dos quebra-cabeças, você também vai receber uma ótima história, assim como belos personagens e situações interessantes para mantê-lo entretido. Mesmo que este jogo seja recomendado para maiores, ele não abusa muito de sexo ou violência.

Os gráficos

Fear Effect 2 usa o sistema gráfico MotionFX 3-D de seu antecessor, ou seja, personagens 2D - 3D em cenários de FMV como em Jet Grind Radio. Enquanto este sistema traz cenários mais vivos do que os que você encontra em Resident Evil e Final Fantasy, você claramente percebe que os cenários ficam em baixa resolução. Os cenários de vez em quando dão uma pausa que raramente são percebida pelos jogadores, mas que as vezes resultam em coisas estranhas como o ventilador de teto que pára depois de dar uma volta e etc. Essas aberrações são perdoadas por causa dos limites do Playstation, mas não impedem que destruam um pouco o jogo. A animação dos personagens, por outro lado, ficou maravilhosa.

Mas uma coisa que realmente pode irritar é o fato de você ter que colocar o controle no modo 3D toda vez que ligar o jogo.

Algumas áreas também acabam sendo um pouco chatas devido a grande quantidade de portas para abrir e chaves para encontrar, enquanto nada de interessante acontece.

Na maior parte, o jogo traz novas idéias e situações interessantes que fazem até esquecer algumas mancadas. A mudança freqüente de personagens, cada um com suas próprias armas, mantém o jogo fresco e atrativo.

Finalizando

A Kronos mais uma vez fez um belo trabalho. Os jogadores que não gostaram do primeiro jogo por causa do esquema de controle ou por causa do loading time irão adorar este jogo. Os jogadores que já gostaram do primeiro jogo, mesmo com seus problemas, irão amar este aqui.

POR INCRÍVEL QUE PAREÇA, ESTE É UM DOS MELHORES GAMES DE KART QUE SURGIU DURANTE ESSES ANOS

No mundo dos jogos de Kart, apenas alguns jogos se destacam. A famosa fórmula de Mario Kart da Nintendo já vem sido usada por anos e agora é a vez da Disney com Toy Story Racer. Muitos estavam desinteressados, nervosos e prontos para jogar o controle na parede antes mesmo de jogar o game.

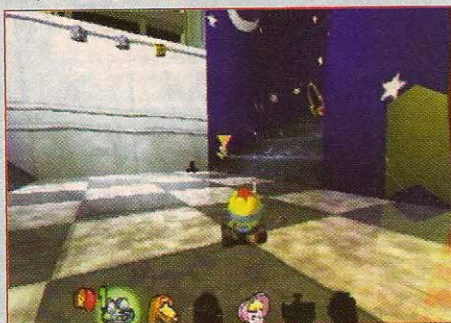
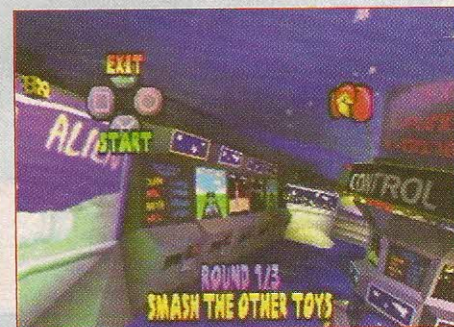
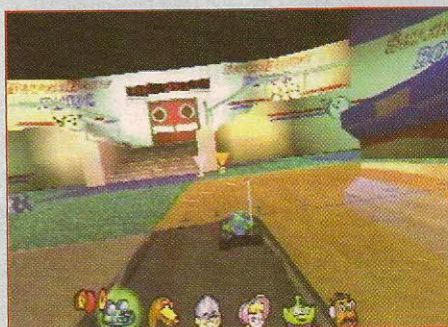
Toy Story Racer fará com que você ria e admire os belos cenários junto com os ótimos controles e jogabilidade.

Jogabilidade

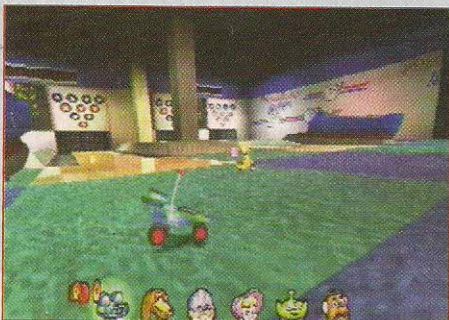
Toy Story Racer é um jogo de criança, mas ele traz um design de fase tão legal que acabou se tornando mais do que um jogo de criança. Com uma atmosfera de simplicidade, tudo neste jogo pode ser aprendido logo que pegar o controle na mão.

Os jogadores vão poder escolher entre 10 personagens do Toy Story como Woody, Buzz, Sr. Cabeça de Batata e até o RC, aquele carrinho de controle remoto. Cada personagem tem seu próprio veículo e cada um deles tem um controle diferente do outro.

O jogo também é muito diversificado, o que é muito bom, pois a maioria dos jogos de Kart apenas o coloca em uma corrida contra os outros. Neste jogo você vai receber a corrida simples, um modo de perseguição, um modo de coletar itens e até um modo tipo Twisted Metal, onde vai ter que acabar com o adversário. Em fato existem mais de 100 desafios para você jogar.

Os carros no entanto não são tão interessantes quanto os cursos das corridas. A Traveller's Tales criou cerca de 30 ambientes para você correr, o que é impressionante. As pistas vêm

recheadas de atalhos e becos sem saídas. O que é especialmente legal nas pistas é de como ela recriou os ambientes de Toy Story e Toy Story 2. Os jogadores vão correr por casas inteiras, passando por quartos, cozinhas, banheiros e até garagens.

As pistas também trazem vários tipos de superfícies que irão alterar a sua direção. E para aqueles jogadores que adoram explorar os lugares, os ambientes e os Karts são perfeitos para isso. Neste jogo você vai receber vários saltos, da cama para o armário, da pia da cozinha até a mesa e etc, muito divertido.

Quando você salta e cai em cima de outro carro, acaba dando outro salto e em alguns casos pode chegar a dar 5 saltos seguidos. E poderá ver tudo isso

no Replay.

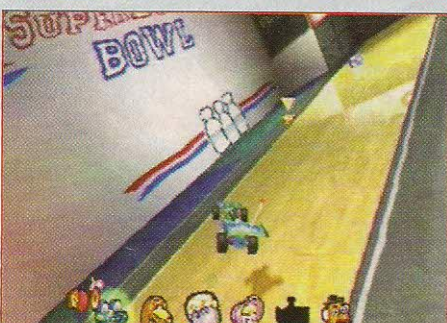
E como todo bom jogo de Kart, as pistas estão cheias de Power-ups. Eles aparecem em formas de caixas de presentes que aparecem e desaparecem. Os power-ups variam de foguetes, bolas que pingam bastante, super velocidade e tudo isso em forma de brinquedo o que se encaixa perfeitamente para o mundo de Toy Story.

Gráficos

No sentido visual, Toy Story Racer é melhor do que um jogo normal, o que o deixa a parte do resto. Em primeiro lugar, os personagens do jogo são idênticos ao do filme. As pistas são maravilhosamente detalhadas e bem feitas. Os jogadores assumem o papel dos brinquedos, então você realmente acaba se sentindo um pequeno brinquedo em uma enorme casa.

Outra nota sobre os gráficos é que eles são brilhantes e recebem muitos efeitos especiais. Ficamos maravilhados com os gráficos do jogo.

Som

Enquanto as vozes dos atores da vida real não foram usadas no jogo, a Activision empregou ótimos dubladores para fazer as vozes de Buzz, Woody e o resto do pessoal. A melhor atuação de voz do jogo é a de Buzz, a qual o ator conseguiu imitar direitinho.

A música acaba sendo muito "bonitinha" depois de um tempo, ou seja, definitivamente mirada para os mais jovens. Então essa música realmente pode dar nos nervos depois de um tempo. No entanto, se tiver crianças em casa, com certeza elas irão adorar.

Comentários

Toy Story Racer foi feito para crianças, mas com certeza irá agradar à todos por sua jogabilidade profunda e seu design.

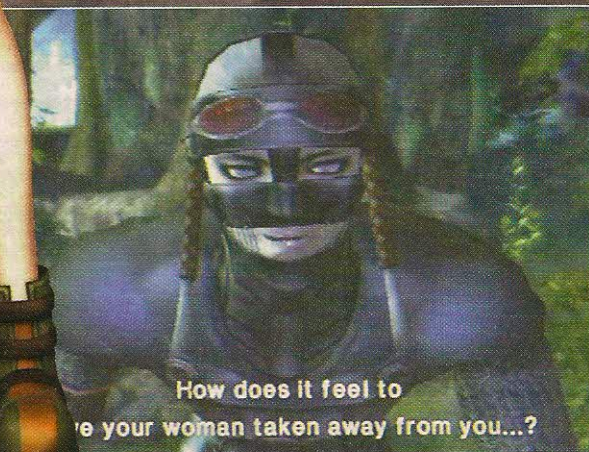
É surpreendente depois que você jogar e gostar dele, dando um diferencial muito grande dos outros jogos de Kart que você jogou ultimamente. Então se você quer um bom jogo de Kart, com belos gráficos e uma jogabilidade animal, pegue este game.

T-H-E BOUNCER

VISUAIS DE ARRASAR, MAS NÃO PASSA DE UM JOGO MEDIANO

O jogo de luta mais esperado da Square recebe uma ótima história e cenários de tirar o fôlego. A propaganda deste jogo veio sendo feita desde o lançamento do PS2, com belas cenas e gráficos nunca vistos antes. Por muitas pessoas este jogo foi recebido como o primeiro jogo de luta da próxima geração para o PS2. Agora The Bouncer finalmente foi lançado e se tornou um tipo de decepção para muitos. Para os japoneses e para aqueles que gostam de importar jogos, a decepção já veio e foi. Para os que viram os vídeos que a Square mostrou na E3, algo estava errado. The Bouncer estava tendo alguns problemas e a Square não falava nada sobre isso. Mas logo ficou claro que não poderia esperar muito de The Bouncer. A versão final do jogo é um pouco decepcionante, mas não é nada de tão ruim. Em fato The Bouncer é um jogo de luta decente que é muito parecido com Ehrgeiz e permite que os jogadores joguem por uma história, ou um contra o outro com mais três jogadores auxiliares.Um bom jogo que vale a pena dar uma olhada.

Jogabilidade

The Bouncer vai ser muito familiar para você que já jogou Erhgeiz e Tobal. Os personagens são muito bem feitos, assim como os cenários. Com um esquema de controle bem simples, você aprende bem rápido como jogar. A resposta dos ataques com os apertos de botões é boa, mas para os caras que estiverem acostumados com Tekken Tag Tournament e DOA 2 irão achar um pouco lento. O jogo traz todos os tipos

de movimentos de luta, de pequenos combos até arremessos que se tornam intensos quando você luta com mais três humanos. A maioria dos movimentos são belos e bem feitos. Os jogadores podem escolher entre o controle digital ou o direcional analógico para controlar seus personagens. Novamente os controles do jogo são muito parecidos com os de Ehrgeiz que na opinião de muitos é ótimo e não importa o modo que estiver, o jogo é de luta com múltiplos jogadores. Os jogadores vão poder lutar com muitos personagens na tela de uma vez, muito parecido com Oni ou Fighting Force, o que é muito divertido.

O modo Story do jogo, que é 1/3 do mesmo, mistura sentimentos bons e ruins, mas com uma execução pobre. A história do jogo conta as aventuras de três amigos, recentemente empregados como seguranças de um bar. Scion, Kou e Volt parecem ser caras sem futuro. Até que a namorada de Scion, Dominique, acaba sendo raptada por uma gangue de maus elementos que podem voar como os caras do filme "O Tigre e o Dragão". Então os três guerreiros saem atrás dos ladrões para resgatar a bela donzela em apuros. Eles encontram resistência e a estranha estação Mikado, onde você descobre mais sobre o grupo, mostra seus planos que mudarão o destino da Terra. Então os jogadores irão saber mais sobre Dominique e o que ela significa para Scion. E logo você entra em uma aventura que irá mostrar como estes personagens são mortais e interessantes.

Este modo Story é um modo único e chato de contar a história do jogo. Os jogadores assistem uma cena, lutam, gravam o jogo, assistem outra cena, lutam e salvam o jogo e repetem isso até que o jogo se acabe. O que é mais legal nisso é que os jogadores podem escolher entre os três guerreiros antes de qualquer luta. Então você vai poder jogar pelo jogo em modos diferentes. Você também é encorajado a jogar o game três vezes para ver todas as perspectivas dos personagens.

Na esteção Mikado, cada personagens passa por obstáculos diferentes. Por exemplo, Scion deve passar por um enorme labirinto enquanto luta por ele. Kou se veste como um Mikado e aprende mais sobre o grupo. Essa é uma boa idéia, que nunca foi feita antes, mas que acaba sendo executada de um modo chato. Para você ter uma idéia de como isso é chato, quando você termina o jogo pela primeira vez, já sabe 95% do que vai acontecer quando jogar novamente. Você não sabe a história particular de cada personagem, mas você conhece a história geral. Você obviamente pode pular as cenas indo diretamente para as batalhas, mas isso resulta em enorme loading time antes de cada batalha. Outro ponto que deve ser esclarecido é que o modo Story do jogo é curto, mas este é um jogo de luta e não um RPG. Ao todo, para completar três vezes este jogo, você levará cerca de 5 horas ou menos. Não há duvidas que este jogo é pequeno. O ponto é que o modo Story do jogo não é o jogo todo, ainda há o modo Multiplayer que é bem divertido, especialmente se estiver usando personagens bons. Você também recebe personagens secretos terminando o jogo muitas vezes e estes personagens também são divertidos para jogar. Então fique avisado, o modo Story é apenas uma parte do jogo.

Os modos Versus e Survival também são muito legais. Apesar do modo Versus ter seus problemas, ele continua sendo muito divertido. Neste modo, os personagens são muito mais mal feitos do que no modo Story e por causa dos terríveis ângulos de visões você dificilmente pode dizer onde está acertando. Mas é claro que este modo continua sendo divertido, pois é sempre bom bater em outro humano. No modo Survival, como sempre, você recebe um exército de personagens onde deve acabar com

todos eles.

E por ultimo devemos comentar um pouco sobre os ângulos de visão do jogo. Na maior parte os ângulos não trazem problemas. Mas depois de algum tempo você começa a se irritar com eles. E as visões acabam se tornando um dos maiores problemas do jogo. Na batalha final você deve enfrentar o último chefe em uma pequena sala e acabamos perdendo as contas de quantas vezes morremos por não ver seus ataques. Isso é algo que realmente não esperávamos da Square ou da Dreamfactory, mas está no jogo.

Gráficos

Quando o assunto é gráfico, The Bouncer é um dos jogos mais belos para o PS2, sem dúvida. Os cenários são muito belos e detalhados, com objetos que você pode interagir, isso sem falar no design de personagens da Square que é ótimo. Alguns chefes como Mugetsu e Echinda, assim como Scion e Volt exemplificam perfeitamente o que estamos falando. O mundo de The Bouncer é maravilhoso, ele é futurista, misturado com uma cidade decadente. Os prédios e veículos do jogo são parecidos com os dos jogos Final Fantasy, mas são bem mais realistas e mais detalhados. Os personagens são completamente legais, como os chifres que estão na cabeça de Volt dão a ele um visual demoníaco, ou o herói central, Scion, que se mostra um personagem clássico da Square. Scion é um jovem apaixonado e nervoso que está disposto a bater em muitos caras. Você também deve notar que as roupas e cabelos dos personagens são muito reais e bem animados. E finalmente os personagens com cabelo cumprido realmente parecem que tem um cabelo.

Outro aspecto intrigante do jogo são seus gráficos brilhantes. Todos os cenários e personagens do jogo são muito brilhantes o que dá um efeito muito legal para o jogo e as diferenças entre o jogo em sí e as cenas em CG quase não dá para perceber. A Square também fez um ótimo trabalho com os CGs, que estão demais. A Square realmente usou o grande potencial do PS2.

Som

As músicas do jogo são muito boas e se encaixam perfeitamente com o calor das batalhas. Você pode ouvir as músicas várias vezes sem que elas se tornem chatas.

Os efeitos sonoros são constituídos por "oowfs" e "ouchs!" na maior parte. Você também vai perceber sons exagerados de ataque. Mas estes sons exagerados adicionam muito ao jogo. O diálogo não é muito bom, mas as atuações de vozes são muito boas, mesmo os diálogos sendo básicos. Na maior parte você vai ouvir Scion dizendo coisas básicas de um jovem apaixonado e nervoso.

Enquanto que os comentários dos outros dois seguranças são apenas básicos e para falar que eles estão lá. Este foi o primeiro jogo do Playstation 2 que usou o sistema Dolby Digital 5.1 e se você usar a aparelhagem certa, vai ouvir sons de muita qualidade.

Finalizando

O que mais pode deixá-lo frustrado com este jogo é a pouca interação com os ambientes e que não há trevos na história. O jogo tem belos gráficos mas não traz nada além de lutas e belas cenas em CG. The Bouncer não definiu nenhum básico para os jogos de luta, ele não traz nada de novo além de algumas coisinhas aqui e ali.

Com isso dito, The Bouncer é um jogo decente. Não é horrível e nem brilhante. Se você gosta da Square e de jogos de luta no velho estilo de Double Dragon, então deve comprar este jogo o quanto antes.

•FICHA TÉCNICA — GAMERS

PlayStation2

The Bouncer

Campo	Valor
Produção	Square Electronic Arts
Criação	Dream Factory
Origem	Japão
Gênero	Ação / Luta
Jogadores	4
Memória	CD
Site	www.square.co.jp

•AVALIAÇÃO — GAMERS

Critério	Nota
GRÁFICOS	5.0
SOM	4.0
JOGABILIDADE	3.5
DURABILIDADE	3.5
ACABAMENTO	4.5
Nota final	**4.1**

•PRÓS E CONTRAS — GAMERS

Prós
- As cenas em CG
- Os personagens são muito bem feitos assim como os cenários
- Os modos Versus e Survivor

Contras
- O modo de como as câmeras se colocam
- Loading time
- Pouca interação com os ambientes

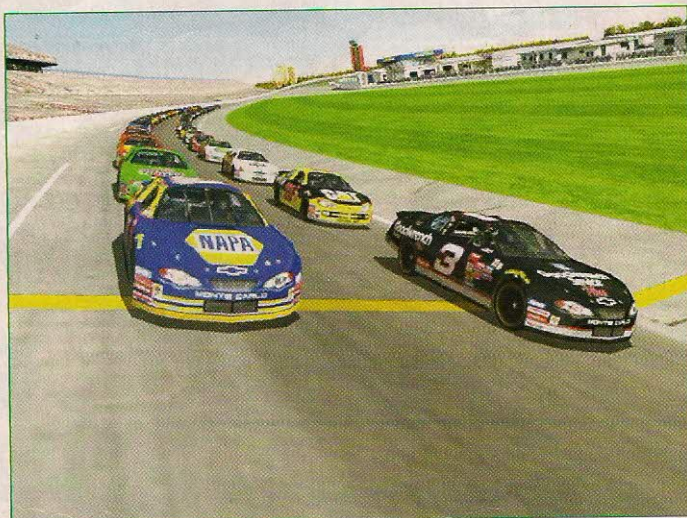
PREPARE SUA GRANA! VOCÊ TERÁ QUE TER UM MICRO MUITO POTENTE PARA RODAR ESTE GAME

Depois de receber Nascar 4, uma coisa ficou óbvia: tenha uma placa poderosa ou haverão muitos "bugs" enquanto jogar. Levando isso em conta, este jogo é maravilhoso! Só que tem uma coisa, você deve turbinar o seu PC para poder rodar este jogo (recomendamos um P3 800 com 128 de RAM) e a placa de vídeo correta.

OS GRÁFICOS

Graficamente o jogo é lindo! É facilmente um dos jogos mais belos para o PC neste ano. Belas cores, texturas e um ótimo design mostra que os produtores realmente cuidaram dos detalhes. Um bom exemplo disso é que quando está na visão interna de seu carro, quando olha pelo retrovisor, você não vê apenas os carros o seguindo, mas vê também o interior de seu carro no espelho. Algo assim nunca foi feito e é uma ótima adição. Não há como negar a beleza deste jogo.

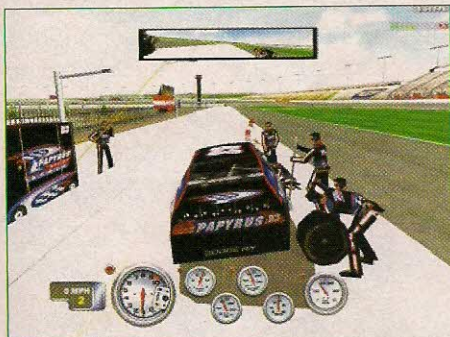
O SOM

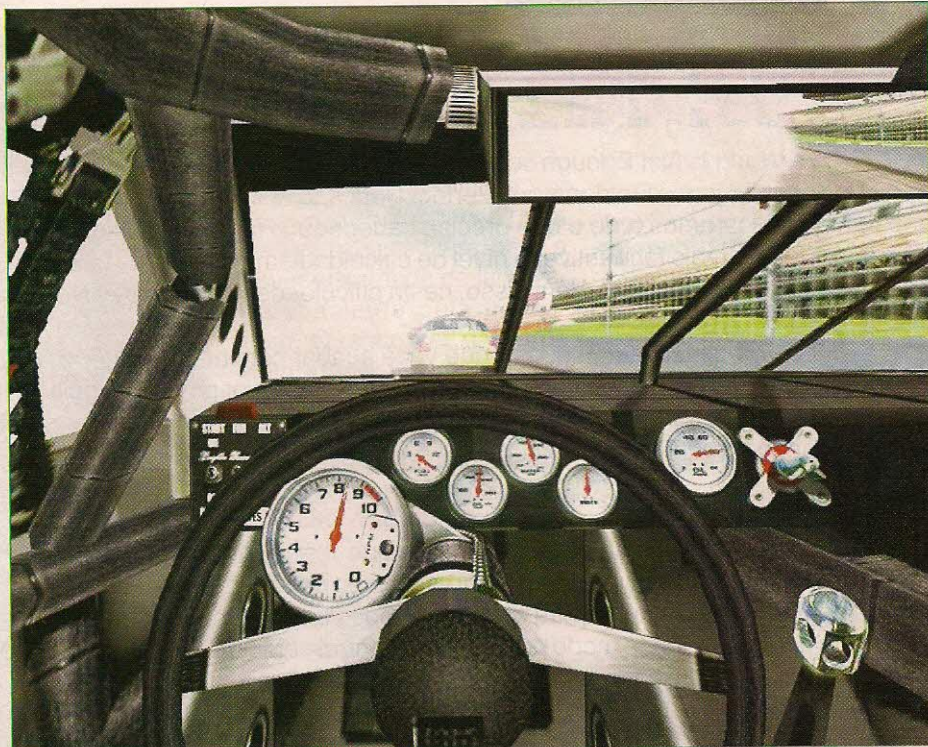
O áudio, enquanto continua muito bom, dá mancada nos comentários e os sons de quando entra no Pit. Os sons dos motores são muito bem reproduzidos.

Ter apenas um ótimo PC com a melhor placa 3D do mercado não é o bastante, você deve ter também uma boa placa de som para aproveitar totalmente este título. O ronco dos motores, o grito da torcida e o barulho das batidas nunca foram reproduzidos com tanta perfeição como neste jogo. Do lado ruim, o pessoal de seu Pit é muito repetitivo nos comentários, mas ficam em silencio mais do que nunca.

Claro ainda esperamos aqueles comentários estilo TV que dão mais emoção para a

corrida, mas de um modo geral todo os sons são maravilhosos.

O CONTROLE

A jogabilidade é outro grande aspecto da versão deste

ano. Isso na maioria das vezes é graças a AI avançada que irá lutar com você pela primeira posição. E finalmente você não vai precisar ficar online para um bom desafio. Usar um volante digital é como pilotar um carro em uma corrida de verdade. Você com certeza vai se divertir muito mais com um volante em mãos.

O melhor de tudo é que há um modo Arcade e um de Simulação. O modo de Simulação é melhor, não apenas pelo realismo, mas para também melhorar suas habilidades no volante. Nascar 4 traz muitas opções para manter os fãs felizes. Há uma opção de Multiplayer com modos de DSL ou Cabo como já pode esperar da maioria dos jogos de hoje.

PARA FINALIZAR

Ao todo não podemos citrar grandes problemas ou coisas ruins sobre este o jogo. Mas se quiser comprá-lo, recomendamos uma configuração mais ou menos como mencionado no começo do review para aproveitá-lo ao máximo.

Tirando isso, apenas se divirta com este ótimo jogo de corrida.

FICHA TÉCNICA — GAMERS

NASCAR 4

PC

Produção: Sierra Sports	Criação: Papyrus
Origem: EUA	Gênero: Corrida
Jogadores: 24	Memória: CD

Site: www.sierrasports.com

AVALIAÇÃO — GAMERS

GRÁFICOS	5.0
SOM	4.5
JOGABILIDADE	4.5
DURABILIDADE	4.5
ACABAMENTO	5.0

4.7

PRÓS E CONTRAS — GAMERS

Prós: Otimas texturas e um design de primeira. Uma porrada de opções

Contras: Não é qualquer PC que roda este game

007: THE WORLD IS NOT ENOUGH

The World Is Not Enough segue todas as regras básicas dos jogos de tiro em primeira pessoa. Tudo o que você aprendeu com os jogos Goldeneye e Perfect Dark são aplicados neste jogo. Se este é o seu primeiro jogo deste gênero, não tema, explicaremos tudo o que precisa saber aqui. Há três níveis de dificuldade em TWINE: Agent, Secret Agent e 00Agent. Quanto mais fácil estiver o nível de dificuldade mais chances terá para sobreviver em uma fase. No 00 Agent no entanto você estará sozinho. Além disso, nesta dificuldade você ainda vai receber uns objetivos extras.

Fique de olho ligado, sempre que você acabar com um inimigo, vá até a sua posição para ver se ele deixou alguma arma ou item. Na maior parte este guia se refere a armas e itens que aparecem no Secret Agent, então sempre espere por menos se estiver jogando no 00 Agent.

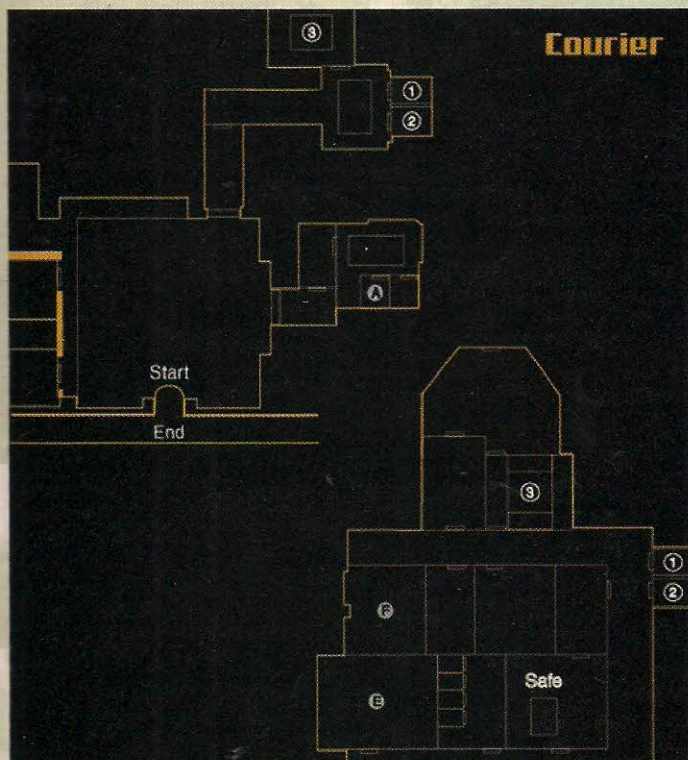
Dicas de Combate

- Este jogo segue a mesma história do filme que tem o mesmo nome. Então se já assistiu o filme, procure por pistas e lugares chaves para não ficar preso.
- Antes de começar o jogo, vá para a tela de opções e selecione o controle que é mais adequado para você. Teste modo por modo de controle até finalmente encontrar aquele que se encaixe perfeitamente com suas habilidades.
- Sempre leia as informações dadas antes de cada missão. Para a sua conveniência, estamos lhe dando as informações que recebe no começo do jogo para que possa ver durante a missão também. Estas mensagens sempre lhe darão uma pista do que deve fazer na fase.
- Use paredes e objetos para se cobrir. Paredes, mesas e computadores são ótimos esconderijos, mas tenha certeza de ficar longe dos objetos que explodem.
- Do mesmo modo use itens explosivos nos ambientes para a sua vantagem. Muitos inimigos podem serem mortos com uma única explosão. Isso o ajuda a guardar munição para batalhas futuras.
- Ande vagarosamente pelas áreas, voc6e nunca sabe o que vai encontrar pela frente.

- Se há um item no seu menu de itens, então provavelmente você vai ter que usá-lo durante a missão. Leia o nosso guia para saber o que deve fazer com determinados itens.
- Quando estiver batalhando com inimigos em espaços abertos, ande de lado para lado acabando com todos os inimigos que aparecerem no caminho.
- Sempre pegue armas e munições que os inimigos mortos deixam, isso será vital para a sua missão e para a sua sobrevivência.
- Conheça suas armas. Fique de olho para ver quais armas suportam pouca munição e quais recebem uma quantidade maior. Fique de olho na munição para não acabar de mãos vazias em frente de um inimigo.
- Atire na cabeça dos inimigos sempre que possível, especialmente quando está bem longe dele. Pois deste modo você vai acabar com ele com um tiro e assim evitando danos e guardando munição.
- Tenha certeza de recarregar a sua arma antes de entrar em qualquer batalha. Uma arma carregada é uma arma mortal.
- Do mesmo modo, se você quiser trocar de arma durante uma batalha, acesse o menu de pause para trocar, pois se for trocar de arma com o botão de trocar, vai perder muito tempo e energia circulando entre as armas.
- O mais importante de tudo: Não use arm,as explosivas em lugares fechados ou simplesmente vai acabar virando torresmo assim como os inimigos.
- Pegue Body Armor sempre que puder, isso irá lhe dar mais energia. Mas esteja avisado, usando a Body Armor você não fica livre de tiros na cabeça que reduzem a sua primeira energia.

CONTROLES

▼ - Agachar
▲ - Pular
R - Mirar
Z - Usar Arma/Item
B - Ação (abrir porta, etc)/Recarregar arma
A - Selecionar arma
Start - Pausar
Para voltar para a arma anterior segure A e pressione Z
Para selecionar um dispositivo, segure A enquanto pressiona B
Para mudar os modos de visão (quando necessário), segure B e pressione A
Para mudar os métodos de fogo,

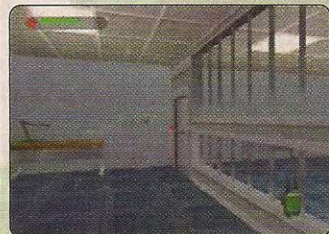
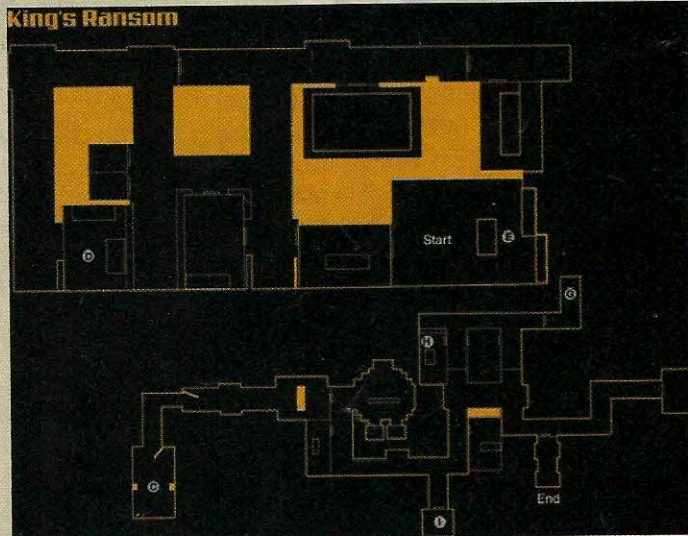
-----Courier-----

Objetivos da missão:
A: Pegue o equipamento de uma caixa de segurança
B: Evite perdas civis
C: Pegue o dinheiro
D: Quebre o cofre e pegue o Swipe Card
E: Destrua o backup da fita de vídeo (Secret e 00)
F: Escape do banco com o dinheiro

Quando a cena de abertura acabar, você vai se encontrar no salão do banco, virado para a recepção. Vá diretamente para a alcova e depois passando por algumas portas até chegar na sala Safety Deposit. Ignore o guarda e a mulher aqui. Entre na sala e vá para a primeira porta para a a sua direita.. Abra a caixa SD aqui apertando B. Aqui vai encontrar uma Flash Bang Gun e Appointment Card. Logo que pegar estes itens vai completar o objetivo A.
Saia da sala e volte para o salão principal, indo para a direita quando sair de frente para o guarda com o detector de metais. Quando ele pedir algo, acesse o menu de itens. Equipe o Appointment

Card e aperte o botão Z para ganhar acesso.
Quando fizer isso Bond irá se encontrar com Lachaise. A comunicação é quebrada e Lachaise recebe um tiro. Bond chega ao mecanismo de ativação e desliga o Flash bang. Quando o jogo começar novamente um guarda vai aparecer na sua frente. Alguns novos objetivos serão adicionados.

Antes de sair da sala, olhe para baixo e acabe com o guarda que está caído no chão, ou ele vai atacá-lo por trás.
Quando ele estiver morto passe pela porta marrom, depois cruze o corredor para a porta do lado oposto. Vire para a esquerda e ande de lado vagarosamente pela passagem. Quando ver o guarda bem longe acabe com ele com alguns tiros. E depois disso acabe com os outros guardas que vão aparecer na porta. Há dois guardas virando o corredor da direita. Usando a esquina para se cobrir, acabe com os dois sempre se escondendo na parede da esquina. Repita este processo até acabar de-

finitivamente com eles. Pegue a munição que eles vão deixar, assim como uma Magnum.
Vá para frente pelo próximo corredor para a direita. Passe pela luz do sol da janela, e haverá outra curva para a direita e outro par de bandidos. Use novamente o canto do corredor para se cobrir e acabe com todos. Eles não deverão lhe causar muitos problemas se estiver na dificuldade Secret Agent, mas este não é o caso na dificuldade 00 Agent. Quando acabar com eles, siga para frente e a porta para a sua direita vai se abrir. Espere até que os inimigos apareçam e acabe com eles com algo bem pesado. Depois entre na sala. Tenha certeza de não matar os inocentes aqui (é o que está com as mãos em cima de sua cabeça). Na mesma sala você vai notar um cofre. Fique na frente dele, ative o Safe Cracker do seu menu de objetos e use-o no cofre para completar o objetivo D.
Volte para o corredor e pegue a sua direita usando o Swipe Card neste painel para abrir uma porta. Dentro desta porta você vai encontrar um par de guardas. Entre na sala e volte para o corredor para que eles comecem a perseguição. Do corredor é bem mais fácil acabar com eles. Faça o trabalho bem rápido, entre na sala, não mate nenhum civil e, se estiver jogando na dificuldade 00 Agent vai ter um objetivo para completar bem aqui. Vá para o canto esquerdo da sala e procure

pelo VCR com uma luz vermelha piscando. Fique em frente dele e equipe o Data Scrambler. Use-o no vídeo e complete o objetivo E. Quando fizer isso outro objetivo vai aparecer: Escape do banco com o dinheiro.
Volte para a sala do cofre. Vá pela porta que está à direita do cofre. Quando abrir a porta, acabe com o guarda rapidamente. Depois entre na sala e quebre os vidros para pegar as munições. Saia pela porta para voltar ao corredor principal mais uma vez. Vá para a esquerda, dobrando todas as esquinas que encontrar. Use o Swipe Card na próxima porta (a de ferro). Não há ninguém nesta sala.

-----Kings Ransom-----

Objetivos da missão:

A: Proteja o pessoal da MI-6.
B: Evite perdas civis e da segurança.
C: Encontre Sir Robert King.
D: Ative o painel do último andar.
E: Resgate M dos terroristas.
F: Escolte M para o Security Center - M deve sobreviver.
G: Ative o sistema de irrigação.
H: Ative o painel do térreo.
I: Escolte Dr. Warmflash.

Os terroristas se infiltraram no quartel general da MI-6 e você deve detê-los e salvar M. Vire-se e vá pela enorme porta de ferro atrás de você. Não atire em ninguém aqui, eles são seus amigos. Na próxima sala vá até os cantos para encontrar uma Pen Grenade e depois saia para o corredor.

Vire imediatamente para a sua esquerda e acabe com os terroristas que encontrar. Depois vire-se para a direita e cuidado com os tiros que vai receber. Acabe com o terrorista que vai estar mexendo com os agentes.

Quando chegar no cruzamento você vai ver duas placas, uma levando para a segurança e outra para as escadas. Vá para a esquerda indo para os elevadores com defeito. Quando passar pela próxima esquina alguns terroristas vão aparecer pela janela. Acabe com eles e vá para a direita. Quando se aproximar da interseção em T passando os elevadores, alguns terroristas estarão à sua espera. Acabe com eles e depois siga o caminho a sua esquerda. Virando a próxima esquina há mais três terroristas. Use a parede para se cobrir e com calma e boa mira acabe com um por um, até que a barra esteja limpa. Depois disso siga em frente até chegar na Security Center. Cuidado com os outros terroristas que vão aparecer pela janela. Vá até o leitor de mão, aperte

B e entre na sala Security. Os agentes vão ter uma breve conversa com você. Vá até o painel vermelho e aperte B. Fazendo isso estará com o objetivo B completado. Logo que completar o objetivo acabe com os terroristas que vão entrar na sala.

Logo que sair da sala vai receber um novo objetivo que é resgatar M. Volte pelo caminho que veio, acabando com todos os guardas que encontrar. Vire a direita na próxima esquina e acabe com os terroristas perto das portas dos elevadores. Vire a esquerda e depois para a direita, acabando com os dois guardas aqui. Depois se esconda na entrada explodida para a sua esquerda. Pela próxima porta você vai ver M com risco de vida. Acabe com o seu raptor e complete mais este objetivo.

Agora é hora de voltar novamente até a sala de segurança (Security). M irá segui-lo, mas a idéia é mantê-la viva, então vá na frente e acabe com todos os terroristas que encontrar pela frente. Vá para os elevadores e vire à direita quando chegar neles, acabando com o par de guardas que aparecerem. Vire na reta final e acabe com os últimos inimigos. Tenha certeza de que M está

atrás de você e entre na Security Room. Objetivo completado. Agora é hora de descer as escadas e libertar o Mr. King. Volte até o corredor na frente do escritório de M e vire a sua esquerda. Quando correr para a próxima esquina para a direita, vai ser perseguido por um par de terroristas. Acabe com eles e entre na sala a sua direita para encontrar uma Body Armor (no 00 Agent não vai encontrar nada). Saia das sala e vá para a direita. Vá pelas portas à frente passando pela entrada para a direita quando entrar.

Vire-se e fique voltado para a parede com a entrada. Tenha certeza de ter a arma mais rápida (como a Deutshce M45) e vá para a direita. Acabe com os três terroristas pendurados nos arames.

Na passagem, quando eles caírem, vá para a entrada, acabando com o próximo guarda que vai encontrar à sua frente. Desça as escadas e acabe com os terroristas. Quando chegar no andar mais baixo, uma cena vai começar. Quando acabar, três terroristas vão

descer pelos arames; acabe com eles e depois passe pela porta.

Você encontra um de seus agentes. Logo que encontrá-lo vai receber um novo objetivo: Ativar o sistema de irrigação. Passe pelo corredor e pelas portas de divisão de Q. Logo que chegar na sala de espera na frente do complexo, vai encontrar mais alguns agentes e mais um objetivo vai ser adicionado: ativar o painel do térreo. Quando ver esta mensagem se prepare para acabar com alguns terroristas que vão aparecer.

Continue indo em frente até entrar em um escritório para a sua esquerda. Passe pela porta, acabando com o covarde que está no canto. Recarregue a sua arma e entre na porta do outro lado. Da passagem, acabe com os bandidos que vão aparecer no corredor para a sua esquerda. O Security Center é logo a frente. Ative a porta com a sua mão, entre e acione o painel.

Saia da sala e vá para a es-

querda, passando pela placa de segurança. No final deste corredor, você vai encontrar uma pilha de pedras. Vá para a frente e depois ande um pouco para a sua esquerda. Atire no extintor de incêndio para explodi-lo e acabar com o terrorista que sonhava em atirar em você. Então mova-se para frente e acione o sistema de irrigação apertando B enquanto estiver parado na frente da alavanca vermelha. Feito isso você vai abrir um corredor que estava bloqueado pelo fogo e outro terrorista vai correr atrás de você. Vire-se, acabe com ele e depois volte para o mapa central. Vá para a esquerda do mapa, entre na porta negra à esquerda deste primeiro corredor. Acabe com o terrorista e

depois atire no monitor do computador para explodi-lo acabando com o segundo terrorista. Nos cantos do fundo você vai encontrar uma Body Armor. Vá para o corredor para a sua esquerda e você vai chegar em um cruzamento. Passe a divisão médica e siga pela próxima esquina (passando a placa da divisão de Q). Siga o corredor passando a porta negra à esquerda. A próxima porta (antes do salão com um elevador destruído) é a porta certa. Use a sua mão para entrar mais uma vez. Fazendo isso a porta vai explodir machucando uma mulher que estava lá dentro e você vai ter que levá-la para um médico. Saindo deste lugar, vai encontrar um trio de terroristas no corredor à sua direita. Acabe com eles e siga em frente. Vire a esquina e acabe com os terroristas que encontrar, depois se esconda na alcova mais perto e vá pela porta negra para encontrar o Dr. Warmflash.

Volte até o lugar do acidente. Vá na frente do Dr., pois vai encontrar ainda outro grupo de terroristas. Use a sua melhor arma para acabar com eles e entre na saleta. Tenha certeza de que Dr. Warmflash esteja o seguindo até que ele encontre a vítima caída. Siga esta sala até encontrar Sir Robert King. Quando falar com ele é hora de sair do prédio. Saia da saleta indo para a direita. Siga as placas da Divisão Q para o laboratório explodido, eliminando qualquer resistência que encontrar (cerca de 5 terroristas). Parabéns Bond, agora é hora de perseguir o sabotador.

-----Thames Chase-----

Objetivos da missão:
A: Persiga mas não elimine o assassino
B: Resgate os reféns

Quando a fase começar você vê a garota do cigarro passando pela direita, mas você não precisa acompanhá-la neste ponto. Vá para a frente, se esquivando do barco que está atirando. Se esquive para o canto da direita, seguindo a passagem para algumas escadas. Suba metade das escadas, acabe com o guarda, pegue a sua munição e suba toda a escada.

Vá para a próxima escadaria. Quando estiver na metade do caminho, focalize o carro à direita. Três guardas estarão parados perto dele. Use as escadas para se proteger e acabe com um por um. Mova-se vagarosamente para a van e sempre olhando para a esquerda vai encontrar três guardas e um barril perto deles. Atire no barril para causar uma enorme explosão e acabar com os três guardas. Agora entre no prédio de tijolos e

pegue o SA90 (Sniper Rifle). Imediatamente equipe esta arma e desça as escadas perto do prédio. Quando chegar lá embaixo continue até encontrar um guarda no final da pilastra. Cuidado com o refém à direita e atire bem na cabeça do guarda. Quando ele cair, vá um pouco para a esquerda até ver outro terrorista. Acabe com ele usando a mesma tática, resgatando outro refém. Pegue as munições que encontrar no chão e depois vá para o túnel de tijolos à direita.

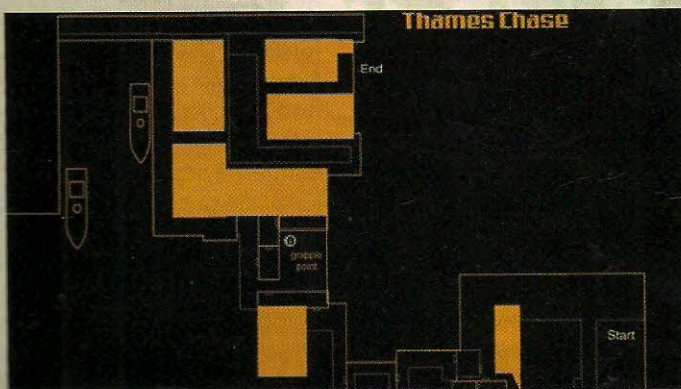
Quando chegar em um caminho que leva para a esquerda do túnel, vire-se e, usando o Sniper Rifle, acabe com o inimigo que virá em sua direção. Quando chegar no final deste túnel, olhe para cima e acabe com o guarda que estará lá. Continue parado na entrada do túnel e acabe com o terrorista à esquerda. Siga em frente,

vire e acabe com o guarda do lado oposto da coluna.

Agora vá para o prédio a sua frente. Ande por trás das caixas para surpreender um guarda. Acabe com ele e suba as escadas. Você vai encontrar muitos terroristas aqui, acabe com todos eles sempre usando as caixas para se cobrir. O último deles estará em cima da passagem logo acima.

Pule na caixa mais baixa e mais uma vez para a passagem. Focalize a porta e mais alguns terroristas irão entrar por ela quando chegar no andar mais alto. Acabe com todos eles e depois entre pela porta do lado oposto da sala. Vire para a direita e um pouco para a esquerda até ver os telhados. Use o Sniper Rifle para acabar com o sniper que está em cima do telhado e desça as escadas.

No próximo corredor, três terroristas estão a sua espera e irão aparecer atrás de caixas e barris. Acabe com eles, usando as caixas para se cobrir, vá para o final do corredor e entre na porta de madeira. Passe pelo labirinto de caixas e, quando chegar em uma abertura virada para uma parede de tijolos, acabe com um soldado no andar de cima para libertar os civis e vá cuidadosamente pelo corredor a sua esquerda.

Agora volte para a área em frente da parede de tijolos e olhe para cima. A barra amarela e negra acima é um lugar perfeito para jogar um gancho. Vá para o menu e use a característica Grapple. Mire

para esta barra e lance o gancho. Vá para frente até a corda, apertando para frente para subir nela. Caia nas caixas abaixo e vire-se para outro armazém. Há uma Body Armor na caixa mais distante. Pule na caixa mais abaixo e depois pule para a caixa mais alta. Siga as caixas para a esquerda. No canto mais à esquerda você pode pular nas caixas mais baixas à frente. Daqui suba um andar para pegar a sua Body Armor. Volte para a corda do gancho e suba nela. Depois vá para a porta à sua esquerda. Ande pela sala e vá para a próxima porta. Logo que fizer isso vai receber a mensagem "The Target is moving away" (o alvo está indo embora). Acabe com o inimigo que estará a sua espera fora desta sala, depois siga o pilar no próximo anro. Acabe com os bandidos atrás das caixas enquanto dá a volta no pilar. Quando o pilar acabar, você verá uma escadaria à direita. Há dois terroristas lá, use a parede para se cobrir, depois passe pela boca das escadas e acabe com os inimigos que encontrar. No topo das escadas, você encontra um pouco de mais resistência.

Acabe com os terroristas, cruze a rua e passe a porta para terminar a fase e entrar no metrô.

-----Underground Uprising-----

Objetivos da missão:

A: Resgate os reféns
B: Desative bomba terrorista
C: Procure mas não elimine a terrorista
D: Evite incidentes com civis

Você vai ter 5:30 para completar esta missão. Quando começar a missão e estiver descendo o corredor, um grupo de civis vai passar correndo e gritando, não atire neles. Há dois terroristas logo à frente no balcão de informações. Acabe com eles, depois elimine o terceiro virando o corredor e siga em frente. À direita do balcão de informações está outro vilão. Vá pelo lado direito deste balcão e acabe com ele. Depois vá para o lado esquerdo do balcão e passe pela porta perto de onde vai encontrar a munição dos terroristas mortos. Saia do escritório e equipe a sua Magnum. Vá para a direita e passe por um grupo de máquinas de refrigerantes até chegar em algumas escadas rolantes. Vá pela da esquerda, acabando com o terrorista que vai aparecer. Quando chegar no solo você vai ver um grupo de reféns com mais alguns terroristas. Acabe com os dois terroristas e desça até o chão para pegar uma Body

Armor. Volte até o balcão de informações e vá para a plataforma com duas escadas rolantes. Antes de ir pela escada da esquerda acabe com os três terroristas que vão aparecer. Chegando ao chão, vire para a parede da direita e vá para a esquerda, acabando com dois inimigos que aparecem.

Agora vire-se e mantenha a escada rolante na sua esquerda. Virando o próximo corredor você vai encontrar mais alguns reféns. Use o Stun do seu relógio e acerte o terrorista da esquerda. Quando ele estiver tonto, vá até o da direita. Equipe uma arma e acabe com os dois guardas.

Desça a próxima escada rolante, dobrando à esquerda e indo para a plataforma 3. Mais uma vez um grupo de civis vai sair correndo. Espere um terrorista aparecer, acabe com ele com a Magnum e prossiga para a passagem para a sua direita. Neutralize os dois terroristas aqui e depois siga em frente para a direita (onde o metrô pode ser visto). Quando se aproximar desta entrada, vai encontrar outro inimigo. Acabe com ele e depois prossiga para a entrada arqueada.

Vire-se para a direita e ande até a borda da esquerda. Acabe com o terrorista com a sua Magnum e depois ande um pouco para frente acabando com o segundo terrorista mas tomando cuidado com o refém. Quando ele cair pegue a sua munição e vire-se. Vá até a placa de acesso mecânico. Quando o metrô passar, olhe para

frente e depois para a direita. Logo cruzando os trilhos abaixo está uma entrada. Espere o metrô passar mais uma vez e depois caia e entre na passagem.

Entre na porta aqui e vá para a sala de suprimentos. A próxima porta o levará até um carro inativo. Quando der uma pausa na entrada aqui, vire-se para as pistas e recarregue a sua arma. Depois vá para a direita, entrando no metrô. Acabe com os dois terroristas que vai encontrar aqui. Depois do segundo recarregue a sua arma. A próxima área vai ter três reféns mantidos por três terroristas. A melhor estratégia aqui é não parar de correr para frente enquanto acaba com os terroristas, use uma arma rá-

pida para este serviço. Quando você acabar com estes terroristas vai ter salvo todos os reféns.

Neste ponto você vai ter cerca de 1:30 para desativar a bomba. Siga em frente e dobre a esquerda, acabando com o terrorista que vai encontrar no corredor. Cruzando o corredor você vai encontrar um par de privadas, é onde encontrará a bomba. Entre no banheiro masculino e acabe com os três terroristas que encontrar. Vá até a bomba presa no vaso do último reservado, equipe o

Bomb Disposal e aperte o gatilho para neutralizar a bomba. Há dois medidores, a ideia é manter o medidor vermelho vazio e de baixo cheio. Você vai controlar isso apertando rapidamente o botão Z. Se você desativar a bomba quando o tempo estiver 0:07 você vai receber energia total como prêmio. Saia do banheiro e siga para a direita, seguindo a passagem para uma porta de saída trancada. Atire na tranca e passe. Quando fizer isso uma explosão vai ocorrer e parte da escadaria vai explodir. Suba os degraus até o ponto quebrado e acabe com os terroristas do outro lado. Agora corra e pule para chegar na próxima seção da escadaria. Continue subindo, acabe com mais terroristas, depois pule para o outro lado e finalmente chega a uma porta trancada. Atire na tranca e siga o corredor até um balão de ar quente. Corra até o

balão e pule na corda. Missão completada!!!

-----Cold Reception-----

Objetivos da missão:

A: Deixe os terroristas longe de Elektra

B: Destrua os barris na torre #1

C: Destrua os barris na torre #2

D: Chegue na base do pico

Não seria Bond se ele não usasse um par de skis e não causasse destruição no alto de alguma montanha. A primeira parte desta corrida é bem simples. Acabe com os terroristas que encontrar enquanto abre seu caminho até a entrada da caverna. Há dois tipos de inimigos aqui, os que ficam parados e os que caem de pára-quedas. Os que ficam parados são bem fáceis de se matar mas os que chegam do céu são um pouco mais difíceis, sempre se esquive de seus tiros primeiro e depois acabe com eles.

Quando chegar na caverna gelada na base do primeiro morro, você vai enfrentar uma série de inimigos parados. Acabe com todos que puder usando a sua fiel Magnum. Quando chegar do outro lado da caverna, vai chegar a um trevo. Vá para a esquerda acabando com o inimigo pára-quedista e os outros dois que vai encontrar.

Vá até as arestas e mire nos dois terroristas abaixo. Há uma Body Armor entre eles. Pegue-a e acabe com eles. A próxima parte está recheada de inimigos. Além dos inimigos estáticos, você vai encontrar algumas coisas novas. Agora você vai encontrar alguns kamikazes que chegarão perto de você e soltarão uma bomba. O melhor meio de acabar com estes inimigos é ficar deslizando para frente e para trás e depois acabar com eles com alguma arma poderosa. Você também vai encontrar alguns inimigos que ficam em cima de umas motos de neve, eles chegarão bem perto e tentarão jogar uma bomba em você, apenas se desvie e atire neles. Em certos casos eles também vão atirar, use a mesma

estratégia para acabar com eles. Perto da próxima montanha há uma enorme torre com barris em sua base. Alinhe alguns tiros nos barris para acabar completamente com a torre e completando um objetivo. Agora passe por alguns canhões na neve, depois para uma pequena cabine para a sua direita, acabando com terroristas enquanto segue seu caminho.

No próximo grupo de cabines acabe com o terroristas que vem de cima que vai explodir eliminando alguns amigos

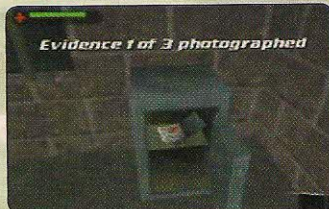
com ele. Acabe com os terroristas nos telhados aqui, agora vá para a área com alguns canos de óleo saindo da neve. Siga pela próxima caverna gelada, e quando sair dela vá para a esquerda deixando de usar a entrada da direita. Atire nos terroristas no caminho aqui, sempre se mantendo na parede da esquerda. À frente há uma pequena rampa que o levará para o topo de uma cabine. Consiga um pouco de velocidade e salte pegando a Body Armor no telhado da casa. Logo depois que cair no chão vai encontrar alguns barris para a sua esquerda, atire neles para completar o objetivo C. Siga a ponte congelada até chegar à uma passagem, acabando com todos os terroristas em seu caminho.

Quando passar pela construção, você vai ter que passar por alguns pinheiros, acabando com terroristas pelo caminho. Depois disso o caminho vai se abrir um pouco. Vai ser uma corrida louca agora. Acabe com o máximo de terroristas que encontrar. Logo você vai ver alguns barris bloqueando o seu caminho. De longe, dê alguns tiros neles para explodi-los, se ficar perto, poderá morrer. Passe pelo buraco que acaba de criar e espere pelo helicóptero para terminar a fase.

-----Night Watch-----

Objetivos da missão:
A: Evite alertar Gabor.
B: Evite alertar Davidov.
C: Evite incidentes .
D: Encontre telefones e coloque grampos.
E: Fotografe documentos que mostram que Davidov é um traidor

A primeira coisa que deve fazer aqui é equipar o seu Phone Tap e usá-lo no telefone. Quando fizer isso cruze a sala e abra a porta. Saia no balcão. Há três guardas abaixo e para a direita. Não pode alertá-los, então pule em cima do balcão e siga para o portão a frente. Vire-se para a sua direita e ande grudado na parede, usando os arbustos da direita para se cobrir. Quando chegar perto do final dos arbustos você vai ver uma entrada arqueada com uma câmera de segurança em cima. Espere até ele ficar totalmente para a direita e depois vá para a passagem. Olhe pelo canto, e vai ver um guarda de costas para você. Gabor está patrulhando bem longe. Espere por alguns segundos até que Gabor saia da área. Depois ande até o guarda e deixe-o tonto. Dê muitos socos nele e depois ande em volta da piscina. No próximo arqueamento você vai ter que esperar novamente. Se você ficar na entrada eles não o verão. Espere até que os dois guardas se aproximem e se virem, então use um dardo na da direita e se cubra nas barreiras. Deste ponto privilegiado olhe para a porta no prédio da direita. Há dois guardas aqui. Atire no que está virado para você, e depois o que está de costas quando os dois caírem vá até a porta da propriedade. Abra a porta do outro lado da sala e vá por ela. Um guarda estará patrulhando a área. Equipe o seu Stun Watch e mais uma vez acabe com ele. Agora vá para a direita passando pela porta aqui. Esta saleta contém outro telefone. Equipe o seu Phone Tap e use-o no telefone. Como todas as portas desta área estão trancadas, volte para a sala anterior. Vá para a direita seguindo a passagem até chegar na porta marrom. Esta porta o levará para mais um jardim aberto. Equipe mais uma vez o seu Watch Stunner e vá para a parede da direita e acerte o guarda que está de costas. Outro guarda vai aparecer, repita o processo Depois vá para o prédio de segurança e use o Data Scrambler para desativar todas as câmeras de segurança do local.

Siga pelo parque até a porta arqueada. Acabe com qualquer guarda que estiver em seu caminho usando o Watch Stunner/Socos e depois use a função Laser de seu relógio para abrir o portão de grades para a sua esquerda. Acabe com os guardas que vai encontrar aqui. Vá em frente para o próximo prédio de segurança, e mais uma vez usando o Scrambler para acabar com os câmeras deste local. Volte pela abertura e use o seu Laser Watch na porta trancada aqui, você vai estar no canil. Passando pela gaiola, para a direita há um escritório. Há dois guardas aqui. Use dardos neles e depois vá até o pequeno cofre no canto. Use o Safe Cracker para abrir o cofre. Dentro você vai encontrar alguns documentos. Equipe a sua câmera, tire fotos, volte para a sala anterior e saia do prédio.

Você vai se encontrar em um pequeno parque com uma porta arqueada logo à frente. Vá para a coluna de árvores da esquerda. Siga este caminho e vai encontrar um trio de guardas, acabe com todos eles. Siga para frente até a clareira, onde você vai encontrar outro prédio de segurança com um carro em frente. Quando se aproximar, vai ver Davidov se aproximando vai ter que ser rápido.
Entre no prédio, há três coisas para fazer aqui. Primeiro fotografe a informação do mapa que está em cima da mesa. Agora vá até o telefone. Fotografe os papéis do lado esquerdo dele, completando o objetivo. Agora selecione o Phone Tap e use-o no telefone. Saia rapidamente e entre no carro. Isso irá completar a missão. Se Davidov chegar no carro primeiro, a missão será acabada.

-----Midnight Departure-----

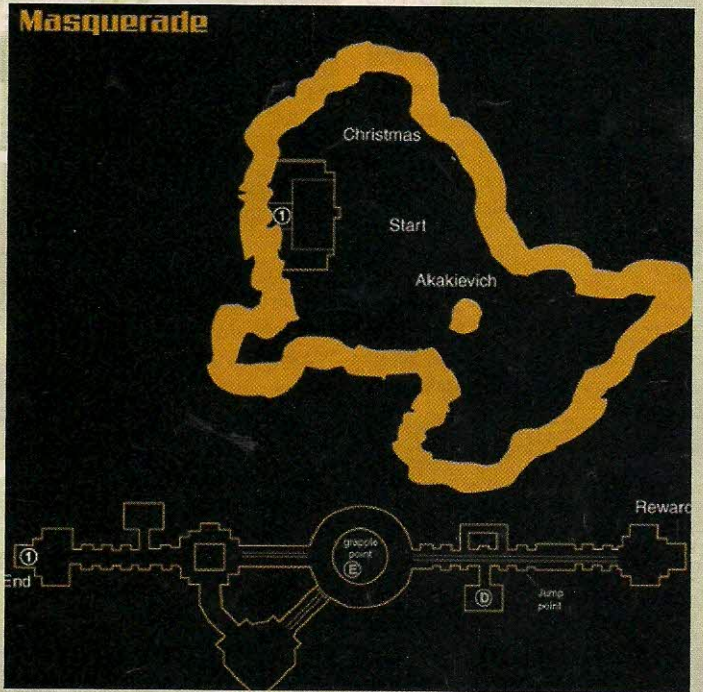
Objetivos da missão:
A: Elimine Davidov.
B: Pegue o telefone de Davidov.
C: Pegue o controle para aterrissar o avião.
D: Encontre o ID de Dr. Arkov
E: Encontre um item para subornar o piloto.
F: Entre no avião.
G: Evite casualidades com civis.

Siga em frente neste cami-

nho até chegar em um trevo. Mantenha a sua direita. Equipe o seu AS 90 e siga em frente até chegar em um ponto do caminho onde dê para ver logo à frente os caminhos cruzados. Acabe com o guarda daqui e espere. Davidov vai aparecer em um caminho logo a sua frente. Tente atirar nele, se não acertar não pare de segui-lo até que ele esteja morto. Quando ele estiver morto terá completado o objetivo A. Siga em frente e vai notar um pequeno abrigo com um alarme. Guarde isso com todo o custo. Se alguém chegar neste alarme, esta floresta estará cheia de inimigos. Você vai ter três caras para matar deste ponto, um à di-

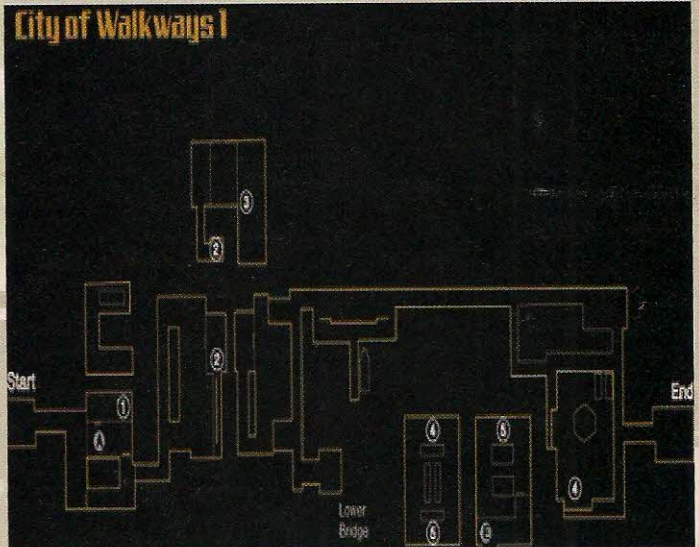
reita e dois à esquerda. Acabe com eles. Quando estiverem mortos, vá até o corpo de Davidov, pegando o telefone celular e a Magnum. Isso irá completar o objetivo B. Siga o caminho da direita. Quando chegar no poste de luz do lado esquerdo do caminho, vá para a floresta e siga para a esquerda até chegar em uma clareira. Para a direita você vai notar uma pequena casa. Há um guarda no caminho em frente e mais dois para a esquerda. Acabe com eles e depois entre na casa. Perto do alarme há um ID. Pegue-o e saia da casa completando o objetivo D. Desça o caminho rochoso. Quando chegar nos caminhos cruzados, vá para a esquerda. Acabe com os guardas que encontrar, e logo vai chegar à uma ponte. Cruze a ponte. Fique do lado direito do caminho. Quando chegar na divisão do caminho, mantenha a sua direita. Equipe a KA e vá em frente. Você vai chegar à um caminhão com três guardas à sua direita. Acabe com eles rapidamente. Passe pelo caminhão e permaneça na esquerda do caminho. Equipe a Deutsche M95. Na curva, olhe para a direita e acabe com os guardas que estão parados neste local. Continue seguindo o caminho até chegar em um prédio destruído à sua direita. Logo a frente você vai ver o campo de pouso. Continue se cobrindo nas árvores indo para a direita. Quando sair das árvores vai ver um enorme prédio cinza bem longe. Há apenas um guarda patrulhando esta área, acabe com ele e depois siga a esquina para a esquerda, acabando com o guarda que está parado na porta aqui. Vá para a entrada à direita acabando com os guardas que encontrar. Quando eles estiverem mortos, vá até o caminhão que está estacionado contra a parede da direita. Dentro dos fundos do caminhão você vai encontrar o Sports Bag. Este é o item que precisa para subornar o piloto.

Saia desta área e vá para a pista de pouso e depois até a torre de controle. Mude para o Night Vision para ver os guardas em frente deste prédio e depois acabe com eles. Tire os óculos e entre no prédio. Não mate os inocentes aqui. Suba as escadas acabando com o único guarda que está aqui. Quando chegar na sala de controle, vá até o controlador de vôo com uma arma em mãos. Ele irá pousar um avião para você, completando o objetivo C. Saia da torre de controle e vá até o avião.

-----Masquerade-----

Objetivos da missão:
A: Entre no prédio sem ser percebido
B: Christmas deve sobreviver
C: Evite incidentes com inocentes
*D: Pegue o locator card
*E: Escape da Explosão

Quando a fase começar, você estará falando com um soldado de Kazakh. Pensando que você seja Arkhov, ele o manda para o oficial comandante, Akakievich. Vá até ele e fale com ele, quando ele perguntar o que aconteceu, equipe o Transport Documents e mostre suas credenciais. Depois de terminar a conversa, vire-se e vá para o lado oposto do acampamento. Atrás destas tendas você vai encontrar Christmas Jones. Mostre para ela os mesmos papeis que mostrou para Akakievich, e ela o levará para o elevador. Vá para a única porta disponível e espere por Jones. Quando ela aparecer e o levar para o elevador, você vai ter uma conversa com ela. Quando o elevador chegar no solo, vá pelo túnel logo à frente. Quando chegar na porta sólida à frente vá um pouco para a esquerda. Aperte B para acionar o painél de controles e abrir a porta. Siga pela porta que acaba de se abrir e se mantenha à direita quando a sala se dividir. Siga o cientista que vai encontrar no próximo túnel até o túnel da direi-

ta. Na próxima sala abra a enorme porta mais uma vez (com o painél de controle à sua direita) e passe por ela para completar o objetivo A. Você confrontou Renard, o jogo acabou certo? Não. Jones aparece e sem querer liberta Renard. Depois da cena de corte equipe o Grapple no seu WristWatch e olhe para o teto. Veja o ponto que deve acertar e atire nele para ser levado para fora deste abismo. Quando chegar ao topo vá para o túnel onde Dr. Jones está escondida. Usando as paredes para se proteger acabe com o terrorista vestido de azul. Ele é um pouco difícil, mas com alguma prática e se escondendo nas paredes não terá muitos problemas. Quando acabar com a primeira onda de terroristas vá atrás do carrinho e o empurre. Mais inimigos irão aparecer, se esconda na alcova para a sua direita e acabe com um por um. Empurre o carrinho para frente até chegar em uma sala para a direita. Fique na entrada, foora da vista dos terroristas e alinhe um tiro no monitor de computador entre eles. Dê apenas um tiro no monitor e ele vai explodir eliminando os terroristas de uma vez. Quando ele cair entre na sala e pegue o Locator Card. Volte para o trilho e empurre o carro para frente, acabando com o terrorista que vai aparecer mais à frente. No final do trilho você vai ser bloqueado por duas enormes portas de ferro. Pule no carrinho e acabe com o terrorista que vem correndo em sua direção. No final do corredor, mais dois estarão à sua espera, acabe com eles. Agora siga em frente até a gaiola de metal que Renard está. Depois de uma breve conversa ele vai ativar uma bomba. Você vai ter cerca de 7 segundos para escapar desta situação. Vire-se e volte pelo túnel. Lembra-se do filme, a sua meta é a barra listrada de preto e amarelo perto do final do túnel. Quando chegar nela pule e agarre-a. Logo que fizer isso uma cena de corte vai se iniciar. Você novamente vai estar na sala do abismo. Haverão três soldados aqui, do lado mais distante da sala acabe com eles, usando alguma coisa para se cobrir. Mova-se para a entrada do túnel a sua esquerda. Escale a passarela do lado direito deste túnel e acabe com os quatro guardas. Quando todos estiverem mortos entre na sala, pegue a munição e vá para o túnel da direita. Quando chegar na próxima sala siga o caminho da esquerda. Acabe com os terroristas do outro lado da sala. Depois vá para o elevador e Jones estará esperando. Missão completada.

-----City of Walkways 1-----

Objetivos da missão:
A: Localize Zukovsky.
B: Salve Christmas Jones.
C: Não elimine seus aliados.
*D: mantenha Zukovsky vivo.
*E: Recupere os arquivos de computador do escritório.

Siga em frente e cruze a pilastra da rampa que leva para o armazém à frente. No topo, entre na porta e depois vá para a porta perto dasjanelas. Atire na tranca da porta e entre no escritório de Zukovsky. Um filme vai se iniciar.

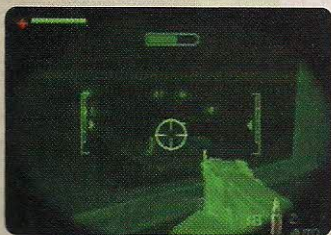
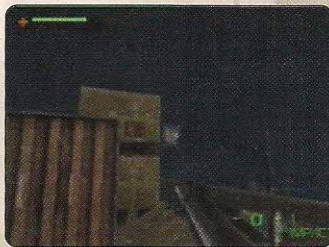
Depois do filme você vai ter que matar todos os capangas que irão aparecer. Acabe com todos eles, mas não toque em Zykovsky nem nos seus homens. Quando a cena acabar você vai receber mais dois objetivos. Siga em frente na passagem. Vire a esquerda e ande de lado para a direita para ficar de frente com a rampa. Acabe com os inimigos que estão na base da rampa. Quando acabar com eles, desça a rampa. Siga livremente virando no final, passando pela próxima sala e o veículo de levantar cargas até a próxima porta.

Equipe o Night Vision e abra a porta. Acabe com os dois guardas à esquerda e siga em frente para a pequena rampa com caixas em cima. Isso irá cobri-lo dos guardas em cima da plataforma mais elevada. Acabe com eles e depois suba a rampa desligando a visão noturna.

Na parede do armazém você vai notar outra alavanca cinza perto de uma porta sanfonada. Acione esta alavanca para abrir a porta. Na passagem, vire-se para a direita e ande de lado um pouquinho para a esquerda. Há mais dois terroristas no final do corredor para a direita. Acabe com eles usando as caixas para se cobrir e com o terceiro guarda atrás das caixas, pegando toda a munição espalhada pela área. Recarregue sua arma e siga em frente, acionando a alavanca para chamar o elevador. Ele chega com muitos vilões, então volte para trás das caixas e acabe com todos eles. Depois mova-se até o elevador e suba com ele. Dois guardas o esperam na no canto à direita. Atire neles e volte para a direita para se cobrir. Quando eles morrerem, pegue suas munições e abra a porta à direita. Há cinco terroristas esperan-

do nesta sala. Acabe com os dois primeiros, depois passe pela porta e acabe com o resto. Depois de acabar com os bandidos e pegar suas munições, vá para a próxima sala. Vá para a direita até chegar em um trilho. Daqui você vai poder ver a sala abaixo. Acabe com os três inimigos que encontrar e depois vá para o lado direito do trilho para a sala abaixo. A sua frente está um guarda, acabe com ele. Passe pela alavanca na parede da direita e vire. Ande de lado para a esquerda até encontrar o próximo terrorista. Acabe com ele e depois vire no canto e acabe com o guarda no final do corredor. Pegue todas as munições, volte para a sala com a alavanca e acione-a para abrir uma porta.

Siga de volta pelo corredor de caixas e entre no armazém agora aberto. Coloque o Night Vision e saia do prédio, indo para a direita, para as docas. A prioridade aqui é acabar com o cara que está um nível mais baixo que você, só que mais para a direita.

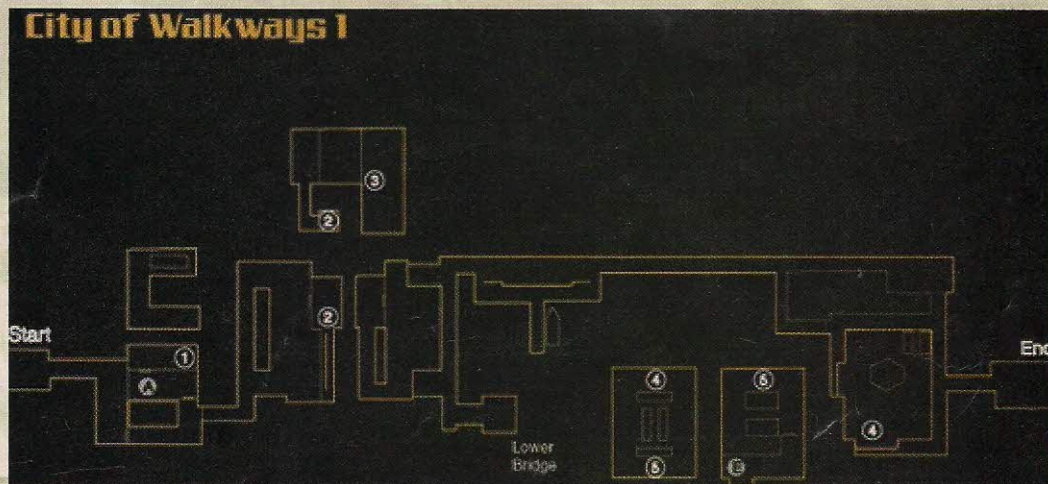
Depois de acabar com ele, continue para a direita, seguindo o caminho até uma estrutura de ar aberta perto do final da pilastra. Há outro guarda parado lá. Acabe com ele e veja o barco parado na água abaixo à direita. Usando o KA, acabe com os inimigos e acione a alavanca para abaixar a ponte.

Saia desta estrutura e vá para a direita. Se continuar se movendo não vai ser atingido. Siga o caminho até chegar em uma rampa. No topo você vai se encontrar uma parede de caixas. Logo além você encontra um bandido com um lança-foguetes. Fique atrás das caixas e equipe o seu GL 40. Saia de seu esconderijo e descarregue a arma nele. Repita este processo até acabar de vez

com ele. Desça a rampa que está atrás de você, pegue a munição que os inimigos deixaram e suba a rampa do outro lado.

Este caminho o leva a uma ponte com dois terroristas, um do lado esquerdo atrás das caixas e o outro do lado direito com o Rocket Launcher. Acabe primeiro com o da direita.

Logo à frente na rampa, ao lado da doca, você vai encontrar outro bandido com uma Rocket Launcher. Se desvie para evitar os ataques com foguetes. Quando acabar com ele continue em frente e depois dobre à direita na esquina do prédio. Na doca mais distante está outro lançador de foguetes. Acabe com este cara com o KA e continue, subindo a

rampa até o prédio. Aqui você vai encontrar mais guardas de Zukovsky. Não os mate.

Passando os guardas, suba a rampa até uma sala aberta. Há um terrorista no centro e outro à esquerda. Acabe com eles e entre cautelosamente na sala. No teto há um guarda com uma GL 40. Logo que vê-lo, acabe com ele. Então vá para o outro lado da sala e suba a rampa. Quando chegar no próximo nível, vire à direita no empilhamento de caixas e siga em frente. Logo à direita da prateleira você vai encontrar uma janela. Acabe com os dois guardas lá dentro antes que o vejam. Depois cruze a passarela para a direita e siga o caminho até o escritório onde os guardas estavam. Virando o próximo corredor para a direita você encontrará outro terrorista. Acabe com ele e vá para o computador. Equipe o Covert Modem e use-o no computador, completando o objetivo E. Vá para a próxima sala e suba as escadas. Virando a esquina do prédio para a esquerda você vai encontrar um guarda. Acabe com ele e cruze a próxima passagem para terminar a fase.

-----City of Walkways 2-----

Objetivos da missão:

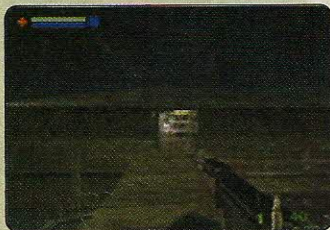
A: Volte para Zukovsky.

B: Pegue o equipamento do carro de Zukovsky's.

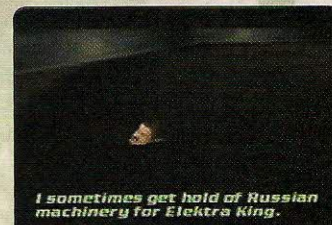
C: Não elimine seus aliados.

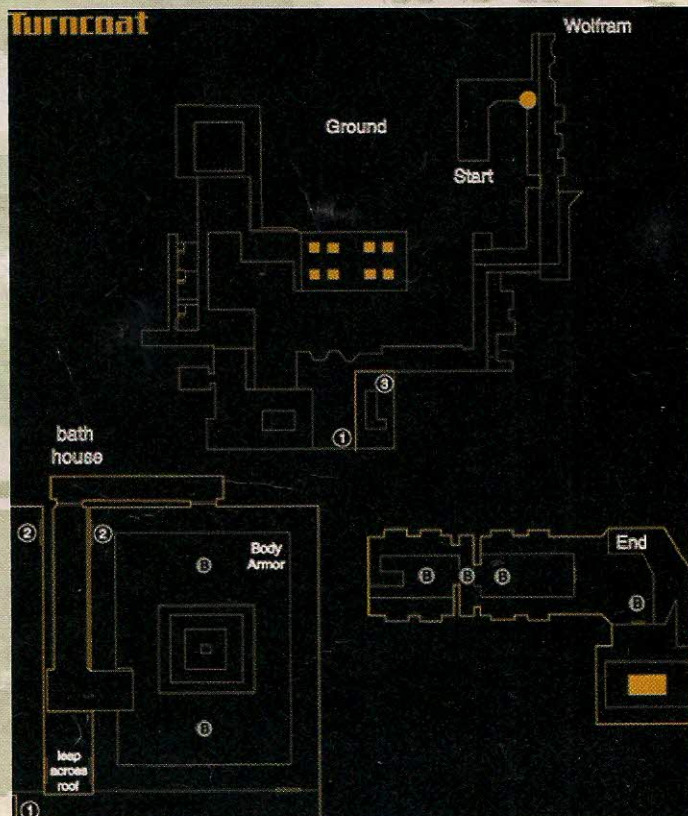
D: Destrua o helicóptero.

A chave para esta fase é se manter em movimento. Você vai começar a fase em um enorme armazém. Vire-se e pegue o saco atrás de você com alguns equipamentos. Vá para o canto mais à direita e saia deste prédio. Logo à frente você vai ver uma ponte. Se esconda na estrutura à esquerda do caminho para baixar a ponte e depois cruze esta mesma ponte, sempre no lado direito. Quando chegar no final dela você vai encontrar um par

de vilões. Acabe com eles e prossiga para o armazém à frente.
Desça o corredor repleto de caixas e vire a esquina para ver os homens de Zukovsky enfrentando os terroristas. Fique no canto. Em uma sala em cima do armazém está um terrorista jogando granadas. Acabe com ele primeiro e depois com os restantes. Vá para o canto mais à direita da sala. Aqui você vai encontrar uma rampa que leva para a sala acima. Suba a rampa cautelosamente até ver uns bandidos lá em cima. Acabe com o primeiro e suba um pouco mais para derrubar o outro. Pegue suas munições e entre no escritório para pegar as munições que estão escondidas nos cantos da sala. Do lado oposto você vai encontrar outra enorme rampa que o leva para a saída. Antes de sair, acabe com os dois inimigos atrás das caixas perto da saída. Quando sair do prédio, vai ver uma passarela logo à frente. Dois helicópteros irão aparecer e cortá-la em pedaços. Siga pela passarela, espere o momento certo para correr para a outra passarela e depois para o novo armazém à frente. Circule os barris e logo vai encontrar uma escada de volta para a pilastra.

Quando entrar no Storage Warehouse você vai encontrar mais homens de Zukovsky. Passe por eles e à direita há uma área aberta cheia de terroristas. Passe correndo e procure abrigo em uma parede destruída. Virando no final à esquerda você vai encontrar dois terroristas. Acabe com eles e entre no abrigo para pegar munição. Saia e vire à esquerda. Em uma alcova à direita está outra Body Armor. Pegue-a, desça pelo caminho, se esconda na parede da direita e espie no canto. Você vai ver as portas de saída, mas elas estão guardadas por um par de terroristas. Acabe com eles e prossiga para a porta.
Siga pela pequena galeria e saia nas docas novamente. Agora cruze a pequena pilastra e entre na enorme porta aberta. Pare atrás da parede e uma enorme máquina à sua esquerda irá abrir fogo quando você aparecer. Ouça o barulho dos tiros e quando o barulho parar, saia pela direita. Passando esta outra passagem você encontra mais alguns equipamentos e mais uma Body Armor.

Quando o helicóptero for embora, vire-se e vá por este prédio, virando à direita para encontrar mais pilastras. Há três passarelas por aqui que serão destruídas. Vire à sua direita ignorando os tiros que vai levar. Quando chegar na passarela mais à direita, passe por ela. Quando o helicóptero passar, concentre seus tiros no terrorista que está do outro lado da passarela. Ele está segurando um Rocket Launcher, então quanto mais cedo acabar com ele, melhor. Quando ele estiver morto, prossiga pelas várias seções da passarela e continue indo para o próximo armazém.
Logo que estiver dentro, siga o caminho até chegar em uma intersecção em T. Vire para a sua direita, virando para a parede. Ande de lado para a esquerda, explodindo o barril do lado direito. Isso irá eliminar os terroristas que estavam por aqui. Agora siga diagonalmente para frente. Vire-se e olhe a galeria para a direita (abaixo). Atire nos barris para acabar com mais terroristas. Siga em frente neste caminho. Perto do final acabe com o terrorista que está na sua frente. Então siga em frente mais um pouco, vire-se para a esquerda e acabe com o terrorista de cinza que está por aqui. Siga para a passagem à frente. Depois de um pequeno corredor você vai sair de volta nas pilastras. Siga a enorme doca aqui para a esquerda. Se esquive dos tiros do helicóptero e acabe com os terroristas que estão parados nas plataformas. Cuidado no final desta longa passagem pois mais homens de Zukovsky irão aparecer e você não deve nem relar neles. Quando chegar na próxima plataforma, suba por ela, matando o maior número de terroristas que puder. Eles estão parados e em pequenos grupos. A sua meta é ir até o meio da plataforma e descer a rampa que está lá. O carro de Zukovsky estará aqui e contém o AT 20 SENTINEL. Quando pegar

este lançador de foguetes, vai ter que acabar com o helicóptero. Pegue a arma e suba as escadas novamente. Equipe o SENTINEL, mantenha a função primária da arma. Atire um míssil nele e continue atirando até ele cair. Se a munição acabar, volte até o carro de Zukovsky para pegar mais.

Quando destruir o helicóptero, cruze a ponte. Acabe com os terroristas da entrada do próximo prédio e entre no mesmo para completar a missão!

-----Turncoat-----

Objetivos da missão:
A: Persiga Bullion.
B: Resgate os reféns.
C: Christmas deve sobreviver.
D: Evite incidentes com inocentes.

Esta fase é uma batalha pelas ruas de Istabul. Siga em frente e vire a esquina para a direita. Suba no andaime à frente e siga para a esquerda. Pegue a arma no final e volte para as ruas abaixo. Agora vire-se e vá para o arqueamento que está um pouco longe. Quando você chegar perto de dois carros estacionados, dois terroristas irão aparecer, acabe com eles e pegue suas armas.

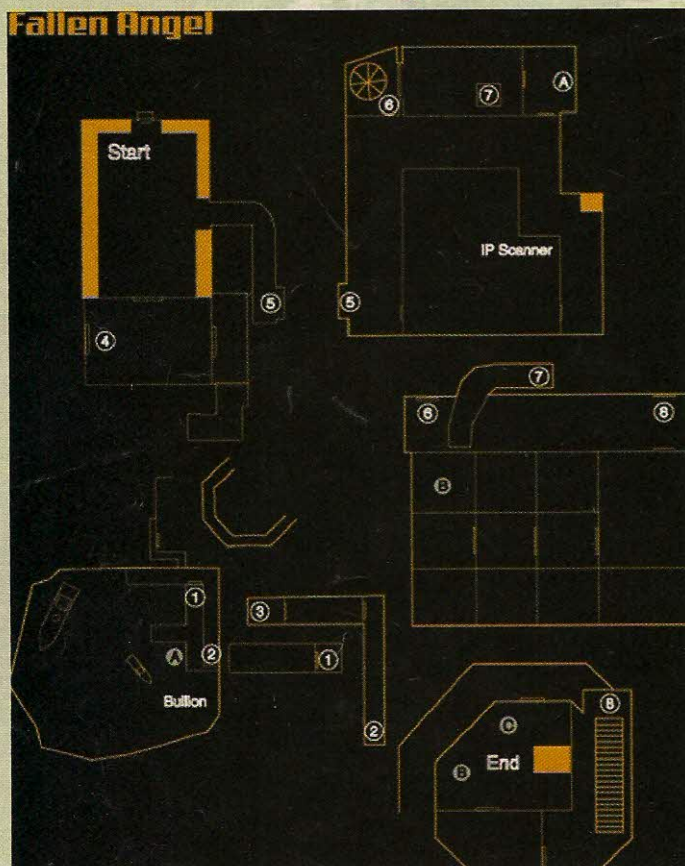
Vá para o prédio amarelo para à esquerda. Se esconda na esquina aqui, depois olhe para frente e para a direita. Há um par de terroristas atrás de uma parede baixa. Equipe a Magnum e acabe com eles. Então siga em frente para a parede onde eles estavam. Deste canto olhe diagonalmente para a direita. Tenha certeza de estar fora da vista dos terroristas e exploda o carro do outro lado. Vá para a rua, entre na esquina da esquerda. Siga em frente para a próxima esquina do prédio. Fique de frente para o próximo caminho e ande de lado para a esquerda até ver outro guarda. Acabe com ele com a Magnum, depois prepare-se pois outro vai aparecer por trás. Há outro guarda abaixado atrás do plantador amarelo. Acabe com ele com a Magnum e siga em frente. Quando passar por um par de arqueamentos no prédio da direita, acabe com os caras vestidos de preto para libertar os reféns. Continue indo para frente. Quando chegar na porta do prédio da esquerda, uma mulher de toalha vai aparecer. Acabe com os bandidos atrás dela e entre no local.

Suba as escadas e no topo você vai ver um terrorista vestido de azul. Acabe com ele com a Magnum. Depois ande para a esquerda e entre na sala. No canto há outro refém com um par de terroristas, acabe com o da esquerda e depois o da direita.
Então vire-se e volta para o corredor, atrás da passagem. No canto mais distante da escada acima está outro inimigo. Acabe com ele e rapidamente vire para a esquerda para acabar com outro terrorista que encontrar. Finalmente volte para a direita e acabe com o homem que está logo acima de você. Lembre-se que pode usar a passarela para se cobrir. Se as coisas estiverem muito pesadas, volte respire um pouco. Quando acabar com todos os inimigos, ande diagonalmente pela sala para pegar uma Body Armor.
Agora vire-se e saia pela pas-

sagem do lado oposto. Vá pela passagem arqueada e vire-se para a esquerda, acabando com o guarda desapercebido no topo das escadas. Suba as escadas até a passagem, virando à esquerda quando sair e seguindo o caminho para a próxima porta. Quando se aproximar, você vai ver Bullion correndo. Passe pela passagem arqueada e suba as escadas. No topo, vire para a sua esquerda e siga o caminho até uma passagem aberta. Há um terrorista de tocaia do outro lado do telhado. Dê um zoom e acabe com ele com a Magnum. Dê a volta no prédio seguindo o pequeno trilho branco que rodeia o telhado para a esquerda. Você vai ter que correr e pular para o telhado de outro prédio. Quando cair do outro lado, vá para a direita num pequeno prédio. Acabe com o guarda e continue pelo prédio para pegar a Stun Grenade. Depois saia e vire para a sua direita descendo a enorme rampa à frente.

No final da rampa se esconda na esquina. Há um bandido no pátio e outro na janela do prédio do outro lado. Use a parede para se cobrir enquanto acaba com os criminosos. Vá até a plataforma branca e pule nela. Depois pule para o próximo prédio. Quando entrar, um refém vai sair correndo de uma passagem para a outra. Siga em frente. Na passagem, vire para a sua direita e ande de lado para a esquerda para dentro do corredor, atirando no terrorista atrás da mesa. O final deste corredor está bloqueado, então entre na sala para a sua direita. Na porta você vai encontrar um terrorista. Acabe com ele e depois entre na sala, acabando com os inimigos que estão atrás das mobílias. Vá para a segunda sala passando pela passagem arqueada para a direita. Siga o caminho pelas tábuas de madeira até outro telhado. Acabe com o terrorista que vai aparecer da direita. Depois suba rapidamente as escadas perto do telhado. Chegando na lavanderia, mais dois vilões irão atacar. Acabe com eles e siga as tábuas para o próximo telhado. Quando chegar, corra para a clarabóia mais à esquerda, acabando com o guarda no seu caminho. Entre na tubulação aqui e caia no balcão abaixo.

Quando chegar lá, siga diretamente pelo arqueamento e vá para a direita novamente. Acabe com os dois guardas com reféns e siga pela passagem da esquerda, correndo e atirando com a sua melhor arma. Desça as escadas no final do caminho e depois siga em frente para acabar com o terrorista com mais um refém. Quando libertar o refém, abra a próxima porta e se prepare para uma enorme luta. Há um prisioneiro aqui e quatro guardas. Fique na entrada e acabe com o guarda que está mais perto do refém. Quando acabar com o primeiro os outros começarão a atirar, entre na sala e acabe com os três. Depois siga para as portas duplas. Quando as portas se abrirem, acabe com o terrorista e vire-se rapidamente. Outro guarda aparecerá com mais um refém. Mate-o e prossiga pelas portas para encontrar mais três inimigos. Matando-os, prossiga para a porta que está a sua esquerda e depois pelas escadas.

-----Fallen Angel-----

Objetivos da missão:
A: Abra a porta de segurança com as digitais de Bullion.
B: Resgate M a todo Custo
C: Impeça Elektra de avisar Renard
D: Não elimine seus aliados

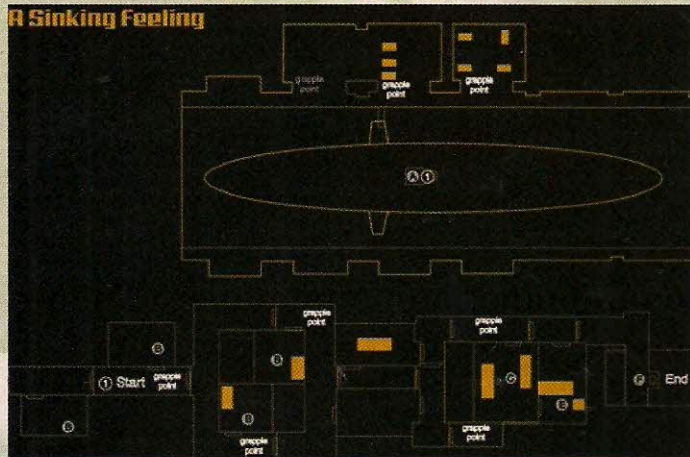
Depois do filme você vai se encontrar em uma sala com um corpo. Pegue a arma no chão e siga pelas portas duplas. Equipe a função Stunner do relógio e siga para a próxima sala. Isso o levará para um balcão. Vire para a sua direita, acerte o guarda e pegue sua arma.
Volte para a sala onde Zukovsky está e vá pela outra porta. Isso o levará para uma escadaria em espiral. Suba correndo, passando pelo guarda, e vire de frente para o portão com grades no topo. Daqui você vai ver as costas do guarda. Acabe com ele e espere seus amigos aparecerem. Acabe com todos eles na passagem. Da mesma posição, vire para a sua esquerda e, no canto do corredor, à esquerda, há uma câmera. Acabe com ela e então siga em frente para o escritório que acabou de limpar. Na mesa, logo à esquerda, você vai encontrar o ID Scanner e mais munição. Pela abertura em cima da mesa, acabe com os terroristas na passagem. Saia pela porta perto do extintor de incêndio e vá para a esquerda. Lá você encontra a porta para chegar à torre, mas primeiro, você precisará das digitais de Bullion.
Volte para o balcão onde socou o guarda. Quando sair, vá para a sua esquerda e olhe para o pátio abaixo. Equipe o seu MAR-4 e dê zoom. Bullion

está atrás de um pequeno refúgio do lado esquerdo da doca. Acabe com ele, e depois acabe com os guardas que estão no nível debaixo do balcão (logo à frente das portas duplas).
O caminho o levará para uma construção de concreto. Quando for para a primeira sala, vai ouvir sons de tiros. Recarregue a sua arma e pause antes da porta. Há quatro guardas depois da porta. Escolha uma arma bem rápida. Abra a porta e acabe com um guarda de cada vez, se escondendo quando precisar recarregar a arma. Quando acabar com todos os inimigos, entre na sala. No final dela há uma entrada. Outro grupo de terroristas acaba de tomar este corredor. Acabe com eles e depois siga até o final para pegar uma Body Armor.
Volte para a sala anterior e olhe para baixo na rampa. Acabe com o terrorista à esquerda e depois desça a rampa. Na base das escadas, vire-se, ande de lado para a direita e acabe com o bandido. A próxima porta o levará para as docas, onde se encontra Bullion. Siga em frente até o refújio dele, entre, vire-se e acabe com os inimigos que chegam por trás. Depois, vá até Bullion, equipe o ID Scanner e aponte-o para ele. Aperte Z para conseguir suas digitais.

Agora volte e suba as escadas. Acabe com os terroristas no topo e depois volte tudo para o controle de Elektra. Siga pelos escritórios até encontrar a porta ativada por impressões digitais. Equipe o Grapple de seu relógio. Depois pegue o ID Scanner e ative a porta. Antes de entrar na próxima sala, tenha certeza de estar com o Grapple. Quando entrar na próxima sala a porta do outro lado estará trancada e a sala vai começar a se encher de gás venenoso. No entanto, no centro do teto há um ponto para você lançar o seu gancho, o que o levará para um novo andar. Atire o seu gancho, suba a corda e pule quando chegar no topo. Suba as escadas para o próximo andar e depois suba mais uma escada até a torre. Quando chegar no topo, se abaixe, há três guardas no corredor à frente. Levante-se rapidamente e atire na cabeça do que está mais perto. Depois ande de lado para a es-

querda e acabe com o outro que está parado lá. O último está parado na porta à direita. Quando ele estiver morto, pegue o corredor até o fim e depois dobre para a direita para o bloco de celas. M está na cela da direita. Antes de resgatá-la, equipe o seu relógio com a função Stunner. Então atire na tranca da cela e entre. Uma cena vai começar, onde você vai perder todas as suas armas e vai ter que enfrentar Gabor. Quando a cena acabar, será apenas você e ele. Use o seu relógio com a função Stunner para acertá-lo, pegue sua arma e acabe com ele. Quando sair da cela, mais dois guardas irão aparecer. Acabe com eles, entre na porta do lado oposto das celas e suba as escadas. No topo você encon-

trará mais guardas. Acabe com eles e entre pela portai. Quando se mover para a próxima sala, outra cena começará. Elektra está com M e após a cena é missão completa.

-----A Sinking Feeling-----

Objetivos da missão:
A: Entre no submarino.
B: Localize e resgate Christmas .
C: Ganhe acesso para a sala de controle.
D: Evite casualidades com a tripulação do submarino.
E: Destrua os controles.
F: Escolte Christmas para a Mine Room.

Para passar pela primeira porção desta missão, você não pode ser percebido por nenhum guarda. Coloque a sua Wolfram silenciada logo no começo. Há vários alarmes posicionados pela fase. Siga em frente mantendo as enormes caixas para a sua direita. Vire a esquina, ficando perto das caixas enquanto espiona o que está acontecendo mais a frente. Há três guardas nesta área. Um perto do alarme e dois patrulhando. O da esquerda está indo em sua direção, depois volta para o submarino. O da direita desaparece nas caixas. Quando o guarda da esquerda se virar, comece

a ir para perto do guarda do alarme. Atire em sua cabeça para acabar de vez com ele, depois vire para a sua direita e vá para as caixas. Mais um pouco para a direita o colocará de frente para outro guarda que precisa de um tiro na cabeça. Volte para a área na frente do alarme. Quando o terceiro guarda aparecer acabe com ele.
Neste ponto, você vai receber algumas armas extra. Selecione a Suisse SSR e ande de lado para a esquerda pela coluna de tijolos. Há um guarda patrulhando a passarela perto do submarino, mire em sua cabeça e acabe com ele. Depois mire um pouco mais para a esquerda e acabe com mais um guarda. Depois vá para frente usando a parede da direita para se cobrir. Continue indo até o próximo guarda entrar em sua visão. Acabe com ele e siga mais um pouco em frente até encontrar um guarda perto de outro alarme. Atire em sua cabeça depois cruze o pátio. Acabe com o último guarda desta área e vá para a entrada do submarino.
Vá para a torre central e suba as escadas dos fundos. Caia no buraco aqui, depois vá para a próxima escada. Na base das escadas você vai encontrar um guarda. Acabe com ele.

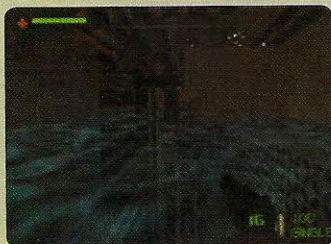
Depois vá para o pequeno painel de alarme (um botão vermelho na parede). E use o seu Laser Watch para desabilitá-lo. Volte para o corredor com as escadas e siga em frente (para longe da porta de válvula) para cruzar o caminho à frente.

Espere na entrada aqui. Há um terrorista patrulhando, e ele vai fazer um circuito que passará perto da porta. Quando ele fizer isso atire em sua cabeça. Depois vá para a direita e use o seu laser no painel de controle. Diretamente do outro lado do painel há uma porta cinza. Abra-a e acabe com o terrorista que está com o refém aqui. Depois saia da sala virando para a esquerda e abrindo a porta de válvula.
Acabe com o par de guardas que vai aparecer quando for sair, e depois vire para a esquerda na próxima junção, acabando com qualquer ser vivo que encontrar em seu caminho. Vá até o final da passagem e passe pela porta com válvula imediatamente para a sua direita. Passe por esta sala vazia para a porta cinza do outro lado. Vá adiante e depois vá um pouco para a esquerda e passe pela porta com válvula aqui. Quando você entrar um guarda vai aparecer na porta oposta. Acabe com ele, e se prepare para uma série de guardas que irão aparecer pela porta da direita. Use a M8 POW90 para acabar com eles. Depois entre na sala e acabe com o restante. Você acessou a sala de controle, completando o Objetivo C. Quando fizer isso vai receber outro objetivo: Destruir os controles do submarino. Antes de fazer isso você deverá encontrar Jones e escoltá-la para a liberdade. Ela pode estar em quatro lugares possíveis. O primeiro: Volte para onde desceu. Passe a porta cinza de válvula e depois vá até o final do corredor e equipe a sua P2K. Passe pela porta da esquerda. Acabe com o terrorista aqui e resgate seu prisioneiro: será ou Jones ou um membro do submarino. Se Jones estiver aqui fale com ela para completar o objetivo B.

Saia da primeira sala de refém e siga diretamente para a porta com válvula. Para a esquerda há outra porta cinza. Abra-a para encontrar outro refém (possivelmente Jones). Se ela não estiver aqui siga em frente para cruzar o caminho. Vire a direita e siga o caminho virando a esquina. Logo depois do alarme há outra sala com refém. Se Jones não estiver aqui, saia e vá para a esquerda. Vá pela porta com válvula e siga o caminho virando a esquina para a esquerda. Vá para o próximo canto esquerdapara ver uma porta cinza á esquerda. Este é o último lugar que Jones pode estar. Agora vai ter que levá-la para um local seguro. Resgate-a e volte para a porta da sala de controle. Ao invés de entrar passe pela porta a frente. Há um inimigo esperando aqui, acabe com ele e vá vagarosamente para a direita até entrar em uma sala com uma rachadura no chão. Desça as escadas e quando Jones chegar lá, você terá completado o Objetivo E. Suba as escadas, vá para a sala de controle e depois para o canto direito desta. Passe na porta cinza e acabe com o guarda. Depois destrua o painel de controle logo à frente.

-----Meltdown-----

Objetivos da missão
A: Entre na câmara do reator.
B: Elimine Renard.
C: Proteja Christmas.
*D: Pare a destruição.

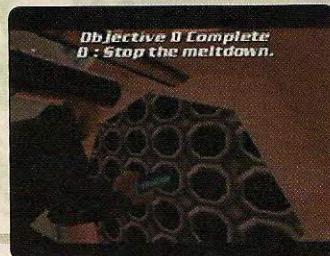
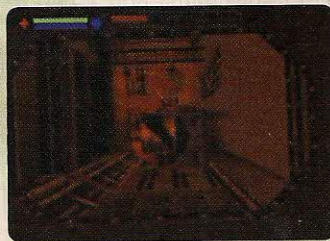
A primeira porção desta fase é na vertical por natureza, enquanto você passa pelas salas do submarino procurando Renard. É fácil se perder na água aqui. Fique de olho no seu medidor de oxigênio no canto superior direito da tela. Quando ele chegar a 0 (zero) você vai começar a levar dano. Não permita que isso aconteça. Outro medidor que deve ficar de olho é o medidor da temperatura, que vai aumentar de acordo com o derretimento, e por isso deve parar Renard antes que este medidor estiver muito alto. Quando o medidor ficar vermelho você vai falhar, bem simples.

Da posição de início, siga em frente e caia na rachadura. Você vai estar parcialmente submerso. Para nadar apenas aperte o direcional na direção desejada. Segure o botão e vai nadar bem mais rápido. Quando cair na água olhe diretamente para frente. Nade para a enorme válvula aqui e desligue-a.
Quando fizer isso, vire-se e mergulhe, e vá para a abertura na parede logo em frente. Nade por esta abertura, recupere seu ar na próxima sala. Quando estiver com bastante ar vá pela abertura abaixo. Quando chegar no fundo vire-se e olhe para a entrada. Nade por ela, quando você passar por esta porta, olhe para baixo. Siga a abertura abaixo. Nade pelo próximo túnel até encontrar a entrada do túnel em frente.
Vá por esta entrada para chegar a um túnel com aberturas no chão em cada final. No meio do caminho há uma M8 POW90. Pegue-a, depois vá para a outra entrada e nade por ela. Isso irá levá-lo para uma passagem um pouco maior. Nade pela rachadura no centro do solo aqui. No túnel subseqüente, e vai ver um túnel cruzando o caminho. Nade por ele e pela rachadura. Logo depois desta entrada há uma entrada no que parece ser um chão. Nade por ela para encontrar uma bolsa de ar. Complete seu oxigênio, mas antes de sair tenha certeza de pegar a M8 POW90 do chão.

Saia da câmara e vá pela rachadura no solo. Você vai se encontrar em uma sala com um marinheiro morto. Vire-se aqui para encontrar uma porta quadrada. Nade por ela e vá para a direita.
No final deste caminho há uma rachadura no teto. Nade por ela e continue subindo. Quando o caminho estiver em junção com outro, vire a direita e siga-o passando pela abertura. Aqui você vai ver uma enorme rachadura no teto.

Suba por ela e vai ver a superfície da água logo acima. Nade rapidamente para lá. Enquanto nada equipe a sua fiel M8 POW90. Logo que sair da água acabe com os homens de Renard e entre na sala. Pegue a munição deles, e volte passando pela entrada que veio. Aqui você vai encontrar uma Body Armor.

Neste ponto equipe o seu Grapple Watch e olhe para cima. Mire no ponto lá de cima. Atire e suba na corda, e recarregue a sua M8. Se posicione de acordo com que o túnel que chegou fique atrás de você, pois quando chegar lá em cima você vai ter que matar um homem instantaneamente.
O terrorista estará parado do lado esquerdo do caminho. Acabe com ele com a M8 e depois pule na passagem. Vá em direção da porta quebrada que bloqueia metade do túnel. Neste corredor, logo que passar a porta branca olhe para cima e verá um ponto para usar o seu Grapple. Atire lá e suba na corda. Congratulações, você acabou de acessar a câmara do reator, completando o objetivo A, agora vai ter que parar com o derretimento.
Para fazer isso, olhe para cima. Está vendo renard no tubo transparente? Abaixo dele há um enorme botão vermelho. Suba nos canos e aperte este botão. Isso irá completar dois objetivos, parar o reator e acabar com renard. Logo que fizer

isso é hora de encontrar a bela Jones e sair do submarino. Atire uma corda no próximo ponto de Grapple para chegar na plataforma mais alta aqui. Um terrorista estará a sua espera.

Depois de acabar com ele olhe para cima novamente. Mire no ponto de Grapple no teto acima da rachadura. Saia da corda no topo e acabe com o inimigo que vai encontrar.

Vá para o final do corredor e olhe para cima. Acabe com o terrorista suspenso, depois use o Grapple Watch para chegar no próximo andar. Nesta pequena passagem há outra abertura no teto. Atire a sua corda aqui e pule na corda e suba por ela para completar a

missão. Sente-se confortavelmente na poltrona e veja o filme final, Bond, você mereceu!!!

PRÓDICAS

PLAYSTATION

Fear Effect 2: Retro Helix

Art gallery
No menu principal do CD 1, pressione ←, →, ↑ (2 vezes), ↓, ○. Se você entrar com o código corretamente, ouvirá um som. Selecione "Option" e então "Extra" para acessar a opção "Art Gallery". Para o CD 2, pressione ↑ (2 vezes), R1 (3 vezes), □ no menu principal. Para o CD 3, pressione L1, R2, L1, R2, L1, □ no menu principal.

Cheat mode
Complete o game em qualquer nível de dificuldade e salve. Comece um novo jogo do arquivo salvo e espere até a seqüência de abertura terminar. Após Rain sair, você deverá ver um pequeno controle na parede esquerda. Caminhe até ele e a opção "Use" deverá aparecer. Pressione ▲, entre com um dos códigos a seguir para ativar a função correspondente:

Todas as armas
Entre com "11692" .

Munição infinita
Entre com "61166".

Big head mode
Entre com "10397".

Flash Disc puzzle (Rain)
Para abrir os andares, use o flash disc e aperte os seguintes botões:
80th Floor, aperte 4, 3, 2, B, D, C
86th Floor, entre com 4, 3, 2, B, D, A

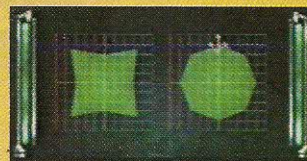
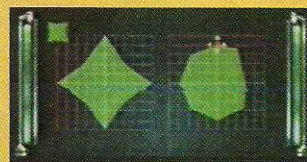
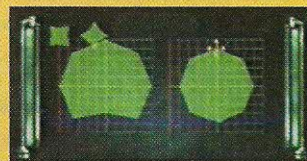
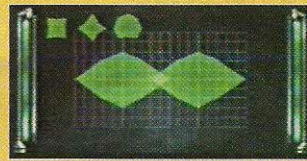
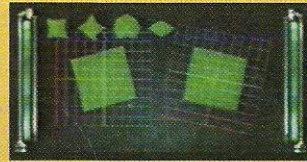
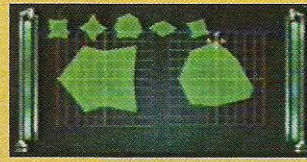
Sala com 2 computadores (Rain)
O computador direito ativa o esquerdo. Uma vez que você resolver o puzzle do computador esquerdo, a água irá escoar e Hana poderá passar.

Computador direito
Cursor azul (Fila 2): Pressione 3, 1, 4, 5, 2, switch direito.
Cursor amarelo (Fila 3): Pressione 4, 5, 1, 2, 3, switch direito.
Cursor vermelho (Fila 1): Pressione 2, 3, 4, 5, 1, switch direito.

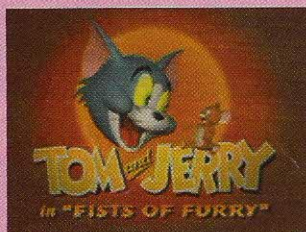
Computador esquerdo
Pressione: 2, 5, 10, 13, -1, "OK".

Barras azuis e amarelas pulsantes (Hana)
Este puzzle está localizado na sala com dois trabalhadores, após escapar dos ratos e obter o Video A. Você deve olhar no painel do lado esquerdo da tela para a solução. Da esquerda para a direita: 5 barras, 4 barras, 3 barras, 2 barras.

Código para a porta trancada (Hana)
Veja o Video B e então entre com o número "92572" para obter acesso.

Puzzle geométrico (Rain)
Use o controle para manipular a forma:

Forma 1: ↓, ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓, ↑

Forma 2: ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓

Forma 3: ↑, ↑, ↑, ↑, ↓, ↑, ↑, ↑

Forma 4: ↓, ↓, ↑, ↓, ↓, ↓, ↑, ↓

Forma 5: ↓, ←, ↓, ←, ↓, ←, ↓, ←

Forma 6: ↓, →, ↑, ←, ↓, ↑, ↓, ↑

NINTENDO 64

TOM AND JERRY IN FISTS OF FURRY

Jogue como Duckling
Complete o game com Tom ou Jerry para habilitar Duckling.

Jogue como Butch
Complete o game com Duckling para habilitar Butch.

Jogue como Spike Jr.
Complete o game com Butch para habilitar Spike Jr.

Jogue como Tuffy
Complete o game com Spike Jr. para habilitar Tuffy.

Jogue como Spike
Complete o game com Tuffy para habilitar Spike.

Modo Teamplay
Complete o game com Spike para habilitar o modo Teamplay.

PLAYSTATION 2

THE BOUNCER

Personagens bônus
Complete o story mode para habilitar mais personagens cada vez que for terminado.

Seqüência de FMV secreta
Complete o story mode com Sion.

Roupas alternativas
Na tela de seleção de personagens, segure L1, L2, ou R2 e escolha um personagem. Nota: isto não tem efeito no story mode.

PLAYSTATION 2

ONIMUSHA: WARLORDS

Roupas alternativas
Complete o game e salve. Escolha começar um novo game e um opção "Shinnosuke Normal/Special" estará disponível. A versão especial colocará Samanosuke em uma roupa de Panda com um bebê na bolsa. A roupa de Panda será mostrada na maioria dos clips, mas não em todas as seqüências de FMV.

Seqüência de FMV de Onimusha 2
Complete o game e salve. Escolha começar um novo game e uma opção "Special Report" estará disponível. Isto irá permitir que uma pequena seqüência da seqüência do game possa ser vista.

Oni Spirits mini-game
Colete todas as 20 Flourites (pedras azuis) no game. Complete e salve o game. Um novo mini-game de velocidade será habilitado.

DREAMCAST

DEMOLITION RACER: NO EXIT

Todos os modos de jogo
Na tela "Press Start", pressione X, R, Y, R, L, R (3 vezes) para habilitar todos os modos de jogo.

Todos os extras
Na tela "Press Start", pressione L, R, X, L, X, R, X, Y para habilitar todos os extras do jogo.

Todos os carros
Na tela "Press Start", pressione X, Y, R (4 vezes), X, Y para habilitar todos os carros.

KAO THE KANGAROO

Pular fase
Entre na tela do mapa durante o jogo, segure L + R e pressione ↑ (2 vezes), ←, ↓, X.

Selecionar fase
Entre na tela do mapa durante o jogo, segure L + R e pressione ↑, ↓, →, ←, ↑, X.

Vidas infinitas
Entre na tela do mapa durante o jogo, segure L + R e pressione ↓, ←, B, ←, B (2 vezes).

Energia infinita
Entre na tela do mapa durante o jogo, segure L + R e pressione ↓, B (2 vezes), A, ↑, ←, →.

Checkpoints infinitos
Entre na tela do mapa durante o jogo, segure L + R e pressione ↑, →, ↓, →, ←, A.

Luvas infinitas
Entre na tela do mapa durante o jogo, segure L + R e pressione ↓, →, ↑, →, ←, B.

Vida extra
Entre na tela do mapa durante o jogo, segure L + R e pressione ↓, A, ↑, ←, A.

Checkpoint extra
Entre na tela do mapa durante o jogo, segure L + R e pressione ↑, →, ↓, ←, A.

Luva extra
Entre na tela do mapa durante o jogo, segure L + R e pressione ↓, →, ←, ↓, A.

PLAYSTATION 2

BLOODY ROAR 3

Debug Mode
Entre no menu de options do menu principal. Uma vez neste menu, segure L2 e aperte o botão ○.

PLAYSTATION

MEGAMAN LEGENDS 2

Nota: este game também é conhecido como Rockman Dash 2.

Música de Megaman Legends
Vá para as ruínas da Manda Island (não as cavernas) para ouvir a música das ruínas do Megaman Legends original. Para a música das Sub-Cities, vá para Digout em Nino Island e entre no elevador.

Fogo rápido
Segure □ e pressione rapidamente →. Isto é muito bom contra coisas lentas e imóveis.

Rolo lateral
Pressione R1 + pulo para rolar para a direita ou L2 + pulo para rolar para a esquerda. Esta é a maneira mais útil para evitar ataques de inimigos.

Jet Skates/Hydrojets
Enquanto corre, segure ↑ para aumentar ou ↓ para diminuir a velocidade. Pressione L1 para uma curva média à esquerda ou R1 para uma curva média à direita. Segure ↓ + ← + L1 para uma curva extrema à direita e ↓ + → + R1 para uma curva extrema à esquerda.

Níveis de dificuldade extras
Complete o game e salve. Volte para o menu principal, escolha a opção "Game Start" e todos os níveis de dificuldade estarão disponíveis. A seguir, o que você recebe para o nível de dificuldade que você escolher quando começar um novo jogo:

Easy
Recebe mais Zenny dos inimigos derrotados, inimigos mais fáceis de derrotar, começa com Buster Part Accessory Pack Omega e começa com uma Licença Classe C.

Normal
Este é o modo que você joga na primeira vez antes de desbloquear os outros níveis de dificuldade. Você começa com um Licença Classe B.

Hard
Recebe menos Zenny dos inimigos derrotados, inimigos mais difíceis de serem derrotados e começa com uma Licença Classe S.

Very Hard
Inimigos são muito difíceis de derrotar e começa com uma Licença Classe SS.

NINTENDO 64

CONKER'S BAD FUR DAY

Grana extra e seleção no modo chapter
Entre com "CHOCOLATESTARFISH" como um código para adquirir dinheiro extra e habilitar todas as fases, incluindo "The Heist" no modo chapter.

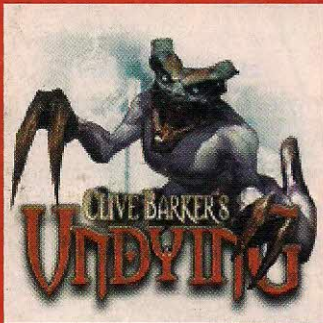
Jogue como Gregg the Grim Reaper no modo multi-player
Entre com "BILLYMILLROUNDABOUT" como um código para habilitar Gregg the Grim Reaper no modo multi-player.

Jogue como Conker no modo multi-player
Entre com "WELLYTOP" como um código para habilitar Conker no modo multi-player.

Jogue como Neo Conker no modo multi-player
Entre com "EASTEREGGSRUS" como um código para habilitar Neo Conker no modo multi-player.

Nova animação de morte no modo single multi-player
Entre com "SPUNKJOCKEY" como um código. Use uma chainsaw ou katana para atacar o inimigo na fase War para uma animação de morte tipo Matrix.

Comentários engraçados
Entre com uma palavra obscena como um código para ouvir um comentário engraçado.

CLIVE BARKER'S UNDYING

Cheat Codes

Durante o jogo, pressione [Tab] e então entre com um dos códigos seguintes na janela do console para ativar a função correspondente:
Todas as armas e spells: **addall**
Fixar energia em 999: **set aeons.patrick health 999**
Fixar mana em 999: **set aeons.patrick mana 999**
Alternar mana para infinita: **infinitemana [0 or 1]**
Alternar luz extra: **becomelight [0 ou 1]**
Aumentar nível de magia selecionada: **ampattspell**
Flight mode: **flight**
Criar donkey joke: **assall**
Exibir frame rate: **showfps**

PLAYSTATION 2

STAR WARS: STARFIGHTER

Cheat mode

Entre com "OVERSEER" como um código para habilitar tudo no game, exceto as missões bônus de multi-player.

Astronave secreta para missões bônus

Entre com "BLUENSF" como um código.

Missões bônus de multi-player

Entre com "ANDREW" como um código. Alternativamente, complete todas as 14 missões normais com uma medalha de ouro para habilitar as missões bônus Canyon Race e Capture The Flag. Na missão Canyon Race você e outro jogador correm nos canyons de Naboo usando uma tela dividida. Na missão Capture The Flag você e outro jogador batalham nos céus de Naboo. As regras seguem Capture The Flag, onde os jogadores tentam roubar as "bandeiras" dos oponentes.

Invencibilidade

Entre com "MINIME" como um código.

Director mode

Entre com "DIRECTOR" como um código para ter ângulos de câmera alternados. Pressione Select para as visões de câmera e R1 para dar zoom.

Mode Jar-Jar

Entre com "JARJAR" como um código para reverter os controles do piloto.

Desabilitar exibição de cockpit

Entre com "NOHUD" como um código.

Seqüência de FMV de Natal

Entre com "WOZ" como um código para ver uma seqüência secreta de FMV de Nym tentando abrir uma porta e quando ele consegue isso um sujeito deseja a todos Merry Christmas.

James' day of work

Entre com "JAMES" como um código.

Quadros de espaçonave e elenco

Entre com "HEROES" como um código.

Galeria de nave inimiga

Entre com "SHIPS" como um código.

Arte de pre-produção

Entre com "PLANETS" como um código.

Quadros de Simon

Entre com "SIMON" como um código.

Ver time de desenvolvimento

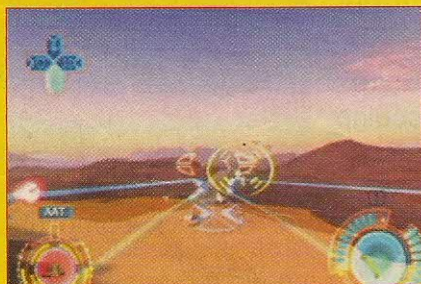
Entre com "TEAM" como um código.

Ver créditos

Entre com "CREDITS" como um código.

Tela padrão
Entre com "SHOTS", "SIZZLE", ou "HOTEL" como um código.

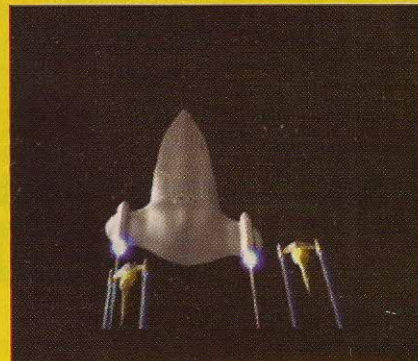
Mode multi-player
Complete todas as 14 missões normais em qualquer nível de dificuldade com qualquer medalha para habilitar o modo two player.

Missão bônus Charm's Way
Complete as missões The Royal Escort, Contract Infraction, Piracy Above Lok, Taking The Offensive, The New Resistance e The Final Assault com uma medalha de bronze para habilitar a missão bônus Charm's Way. Nesta missão você deve derrotar uma frota de fretadores das ondas da Trade Federation Droid Fighters. O capitão é Reeve Dallows, pai de Rhys. Você joga como Rhys em Naboo N-1 Starfighter.

Missão bônus Canyon Sprint
Complete as missões Naboo Proving Grounds, The Royal Escort, Taking The Offensive, Midnight Munitions Run, Rescue On The Solleu e The Final Assault com uma medalha de prata para habilitar a missão bônus Canyon Sprint. Nesta missão você joga como Rhys na N-1 Starfighter e está em uma corrida pelo canyon em Naboo. Você corre contra os outros personagens principais do game, Vana, Nym, Essara e Reti. Dependendo de quem você vença no final irá receber um tipo de medalha. Se você vencer Essara e chega em primeiro, irá ganhar uma medalha de ouro.

Missão bônus Outpost Attack
Complete todas as 14 missões normais com uma medalha de bronze para habilitar a missão bônus Outpost Attack. Nesta missão você deve defender um posto avançado de droids. É uma missão baseada em tempo onde você perde pontos por perder edifícios e ganha pontos destruindo droids. O ranking de medalhas depende da pontuação que você atinge.

Missão bônus Space Sweep
Complete todas as 14 missões normais com uma medalha de prata para habilitar a missão bônus Space Sweep. Nesta missão você está no meio de um campo de asteróides e obtém pontos explodindo asteróides, minas e objetos voadores.

Nave Guardian Mantis
Complete as missões Contract Infraction, Secrets On Eos e The New Resistance com uma medalha de ouro para habilitar a nave Guardian Mantis em todas as missões.

Havoc bomber
Complete as missões Piracy Above Lok, Valuable Goods, Eye Of The Storm, The Crippling Blow e Last Stand On Naboo com uma medalha de ouro para habilitar Havoc bomber em todas as missões.

N-1 Starfighter
Complete as missões Naboo Proving Grounds, The Royal Escort, Taking The Offensive, Midnight Munitions Run, Rescue On Solleu e The Final Assault com uma medalha de ouro para habilitar a N-1 Starfighter em todas as missões.

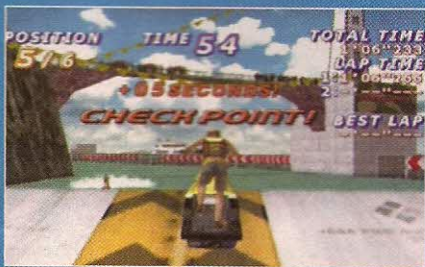
Infiltrator ship de Darth Maul
Complete todas as 14 missões normais com uma medalha de ouro para habilitar a Infiltrator ship em todas as missões.

Giant hotrod
Na missão bônus Canyon Sprint, termine antes de Essara e obtenha uma medalha de ouro.

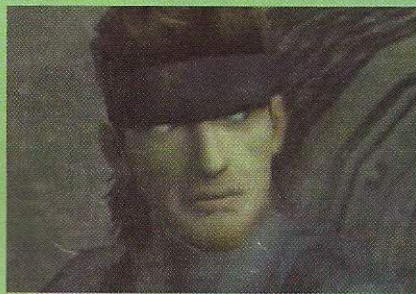
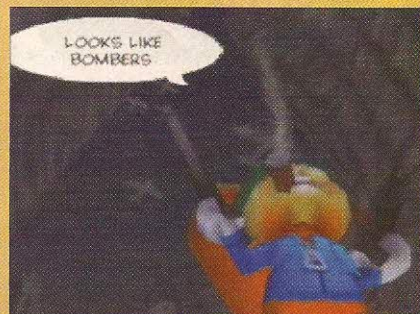
GAMESHARK

DREAMCAST

Primeiro Master Code (deve ser ativado - nota 1) 9C5D88F8
Último Master Code (deve ser ativado nota 2) 245EECA9
Tempo infinito A5AC7F9B 0000167F
Max Points 3D2E8D3F 0000FDE8
Habilitar Duck FF351835 00000001
Começar na 2ª volta A64BFF91 C0705041 A64DFF91 00000001
Sempre em primeiro lugar - P1 F734A513 00000000 986814FD 00000000 436AEA89 00000000

Nota 1: este código deve ser o primeiro código a ser inserido.
Nota 2: este deve ser o último código inserido. Se você colocar mais códigos após ele, então o código deve ser deletado e inserido no final.

PLAYSTATION 2

METAL GEAR SOLID 2: SONS OF LIBERTY

Códigos para o demo japonês
Master Code (deve ser ativado) ECB78550 1456E60A
Diazepam infinito 3CBB4E4A 1456E79F
Rations infinitas 3CBB4E3E 1456E79F
Rations máximas 3CBB4E7E 1456E788
Bandage infinita 3CBB4E46 1456E79F
Ter M9 & Ammo infinita 4CBB4FCE 1456E781
Ter USP & Ammo infinita 4CBB4FD4 1456E781
Ter FA-MAS & Ammo infinita 4CBB4FD8 1456E788
Ter uniforme inimigo 3CBB4E50 1456E7A6
Ter V Sensor 3CBB4E7A 1456E7A6
Ter Smokes 3CBB4E66 1456E7A6
Ter Box A 3CBB4E68 1456E7A6
Ter Box B 3CBB4E78 1456E7A6
Ter Box C 3CBB4E76 1456E7A6
Ter Wet Box 3CBB4E7C 1456E7A6

NINTENDO 64

CONKER'S BAD FUR DAY

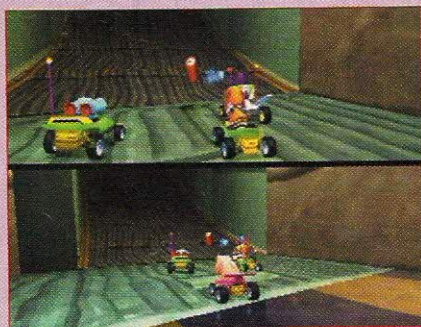
Nota: você deve ter um game shark versão 2.2 ou superior para usar esses códigos.
Requer Keycode de Zelda.

Vidas infinitas 800D2144 000A
Dinheiro infinito 810D214A FFFF
Dinheiro máximo 810D2148 0098 810D214A 967F
Energia infinita para P1 800CC49A 0006
Pressione L para pulo da lua - P1 D0042A15 0020 810CC2F0 41CB
Energia infinita para P2 800CC7C6 0006
Pressione L para pulo da lua - P2 D0042A1D 0020 810CC61C 41CB
Energia infinita P3 800CCAF2 0006
Pressione L para pulo da lua - P3 D0042A25 0020 810CC948 41CB
Energia infinita para P4 800CCE1E 0006
Pressione L para pulo da lua - P4 D0042A2D 0020 810CCC74 41CB

PLAYSTATION

Códigos feitos e testados no game shark versão 3.2

Códigos modificadores de Tournament Points

Carro 1	300BD690 00??
Carro 2	300BD691 00??
Carro 3	300BD692 00??
Carro 4	300BD693 00??
Carro 5	300BD694 00??
Carro 6	300BD695 00??
Carro 7	300BD696 00??
Carro 8	300BD697 00??

Códigos para começar na última vota (00-02)

Carro 1	E00C0D2B 0000 300C0D2B 00??
Carro 2	E00C1057 0000 300C1057 00??
Carro 3	E00C1383 0000 300C1383 00??
Carro 4	E00C16AF 0000 300C16AF 00??
Carro 5	E00C19DB 0000 300C19DB 00??
Carro 6	E00C1D07 0000 300C1D07 00??
Carro 7	E00C2033 0000 300C2033 00??
Carro 8	E00C235F 0000 300C235F 00??

Códigos modificadores de armas

Carro 1	800C0D24 00??
Carro 2	800C1050 00??
Carro 3	800C137C 00??
Carro 4	800C16A8 00??
Carro 5	800C19D4 00??
Carro 6	800C1D00 00??
Carro 7	800C202C 00??
Carro 8	800C2358 00??

Turbo

Carro 1	800C0D26 3C01
Carro 2	800C1052 3C01
Carro 3	800C137E 3C01
Carro 4	800C16AA 3C01
Carro 5	800C19D6 3C01
Carro 6	800C1D02 3C01
Carro 7	800C202E 3C01
Carro 8	800C235A 3C01

Carro fora imediatamente

Carro 1	E00C0D2E 0000 300C0D2E 0001
Carro 2	E00C105A 0000 300C105A 0001
Carro 3	E00C1386 0000 300C1386 0001
Carro 4	E00C16B2 0000 300C16B2 0001
Carro 5	E00C19DE 0000 300C19DE 0001
Carro 6	E00C1D0A 0000 300C1D0A 0001
Carro 7	E00C2036 0000 300C2036 0001
Carro 8	E00C2362 0000 300C2362 0001

Habilitar Buzz Lightyear
800D7994 0001
Habilitar Little Green Man
800D799C 0001
Habilitar Hamm
800D79A4 0001
Habilitar Woody
800D79AC 0001
Habilitar RC
800D79B4 0001
Habilitar Mr Potato Head
800D79BC 0001
Habilitar Slinky Dog
800D79C4 0001
Habilitar Bo Peep
800D79CC 0001
Habilitar Rex
800D79D4 0001
Habilitar Rocky Gilbratar
800D79DC 0001
Habilitar Babyface
800D79E4 0001
Habilitar Lenny
800D79EC 0001
Habilitar todos os personagens
50000C0C 0000
800D7994 0001
Habilitar todas as fases
800D79F4 00C8

Dígitos para os códigos modificadores de armas

00FF - Nulo
0001 - Rocket
0002 - Sheep
0003 - 8 Ball
0004 - Battery
0005 - UFO
0006 - Zapper
0007 - Spinning Top

PLAYSTATION

ARMY MEN: WORLD WAR - FINAL FRONT

Ter Machine Gun
300F095A 0063
Ter Rocket Launcher
300F0957 0063
Ter Bazooka 300F0958 0063
Ter Flamethrower
300F0959 0063
Ter Dynamite
300F095B 0063
Ter Grenades 300F0956 0063
Ter Land Mine
300F095C 0063
Ter Medpaks 300F095D 0063
Ter Mine Detector
300F095E 0001
Ter Binoculars
300F095F 0001

GAME BOY

TOM & JERRY: MOUSEHUNT

P1 sem rato 910030C9
Vitória rápida para P1
913230C9
P2 sem rato 91002FC9
Vitória rápida para P2
91322FC9
Parar cronômetro 912E9EC2

PLAYSTATION

FEAR EFFECT 2: RETRO HELIX

Códigos feitos e testados no game shark versão 3.2

Códigos para Hana Tsu-Vachel

Ammo infinita para Pistol
8008BC08 03E7
Ammo infinita para Uzi
8008BC0A 03E7
Ammo infinita para Assault Rifle
8008BC0C 03E7
Ammo infinita para Shotgun
8008BC0E 03E7
Nunca recarregar Pistol
8008BB3C 03E7
Nunca recarregar Uzi
8008BB44 03E7
Nunca recarregar Assault Rifle
8008BB54 03E7
Nunca recarregar Shotgun
8008BB64 03E7
Ter Cellular Phone
3008BBDD 0001
Ter Blasting Caps
3008BBDE 0001
Ter Flash Disk
3008BBDF 0001
Ter DNA Disk
3008BBE0 0001
Ter Bell
3008BBE1 0001
Ter Mirror Segment
3008BBE2 0001
Have Bandage
3008BBE3 0001
Ter Pearl
3008BBE4 0001
Ter Mirror
3008BBE5 0001
Ter Fixer Chip
3008BBE8 0001
Ter Yellow Key Card
3008BBE9 0001
Ter Green Key Card
3008BBEA 0001
Ter Fixer Head Key
3008BBEB 0001
Ter Hacking Computer
3008BBEC 0001
Ter Metal Hook
3008BBED 0001
Ter Fixer Piston
3008BBEE 0001
Ter Machine Cog
3008BBEF 0001
Ter Fixer Battery
3008BBF0 0001
Ter Drained Battery
3008BBF1 0001
Ter Empty Slot
3008BBF2 0001
Ter Wires
3008BBF3 0001
Ter Video Tape A
3008BBF4 0001
Ter Video Tape B
3008BBF5 0001
Ter Sniper Scope
3008BBF6 0001

Códigos para Royce Glas

Ammo infinita para Pistol
8008BD08 03E7
Ammo infinita para Uzi
8008BD0A 03E7

Ammo infinita para Assault Rifle
8008BD0C 03E7
Ammo infinita para Shotgun
8008BD0E 03E7
Ammo infinita para GL 150
8008BD12 03E7
Ammo infinita para R1
8008BD14 03E7
Nunca recarregar Pistol
8008BC3C 03E7
Nunca recarregar Uzi
8008BC44 03E7
Nunca recarregar Assault Rifle
8008BC54 03E7
Nunca recarregar Shotgun
8008BC64 03E7
Nunca recarregar GL 150
8008BC8C 03E7
Nunca recarregar R1
8008BCAC 03E7
Ter Gate Key
3008BCEE 0001
Ter Utility Key
3008BCEF 0001
Ter C4
3008BCF0 0001
Ter Crowbar
3008BCF1 0001
Ter Gold Crystal
3008BCF2 0001
Ter Water Crystal
3008BCF3 0001
Ter Salt
3008BCF4 0001
Ter Rock Salt
3008BCF5 0001
Ter Tiger Plaque
3008BCF6 0001
Ter Dragon Plaque
3008BCF7 0001
Ter Digging Tool
3008BCF8 0001
Ter Grappling Hook
3008BCF9 0001
Ter Chinese Fan
3008BCFA 0001
Ter Broken Diggin Tool
3008BCFB 0001
Ter Fresh Water Gourd
3008BCFC 0001

Ter Blood Sample
3008BCFD 0001
Ter Fresh Water Goblet
3008BCFE 0001
Ter Salt Water Goblet
3008BCFF 0001
Ter Diamond
3008BD00 0001
Ter Paper Doll
3008BD01 0001
Ter Salt Water Goblet
3008BD02 0001

Códigos para Jakob 'Deke' Decourt

Ammo infinita para Pistol
8008BE08 03E7
Ammo infinita para Assault Rifle
8008BE0C 03E7
Ammo infinita para Shotgun
8008BE0E 03E7
Ammo infinita para GL 150
8008BE12 03E7
Nunca recarregar Pistol
8008BD4C 03E7
Nunca recarregar Assault Rifle
8008BD54 03E7
Nunca recarregar Shotgun
8008BD64 03E7
Nunca recarregar GL 150
8008BD8C 03E7
Ter Phoenix Amulet
3008BDE8 0001
Ter Peach
3008BDE9 0001
Ter Genetic Marker
3008BDEA 0001
Ter Diesel Fuel
3008BDEB 0001
Ter Archeology Key
3008BDEC 0001
Ter Dynamite
3008BDED 0001

Ter Machine Key
3008BDEE 0001
Ter Elevator Lock Key
3008BDEF 0001
Ter Ancient Red Crank
3008BDF0 0001
Ter Ancient Gold Crank
3008BDF1 0001
Ter Mirror Segment
3008BDF2 0001
Ter Combined Mirror
3008BDF3 0001

Rain Qin

Ammo infinita para Pistol Ammo
8008BF08 03E7
Ammo infinita para Uzi
8008BF0A 03E7
Ammo infinita para Assult Rifle
8008BF0C 03E7
Ammo infinita para Shotgun
8008BF0E 03E7
Nunca recarregar Pistol
8008BE3C 03E7
Nunca recarregar Uzi
8008BE44 03E7
Nunca recarregar Assult Rifle
8008BE54 03E7
Nunca recarregar Shotgun
8008BE64 03E7